DVD ROM
Dupla DVD

teszt
NEED FOR SPEED CARBON

teljes játék
BET ON SOLDIER

PC GURU

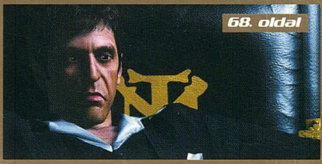
Magyarország legolvaso... ...gazinja 2006. No. 12.

kipróbáltuk
GEARS OF WAR®

teszt
SPLINTER CELL Double Agent

1846 Ft
előfizetve: 1384 Ft

20. oldal
XO6 beszámoló



68. oldal
SCARFACE teszt

26. oldal
ALAN WAKE bemutató

× THE SIMS 2 Pets
50. oldal

gameloft
www.gameloft.com

A LEGESLEGJOBB A MOBILODRA

Gameloft garancia

EGYSZERŰEN ELÉRHETŐ

TELJES ÁR: NORMÁL DÍJAS SMS ÁRA + 730 FT

CSAK A T-MOBILE ÜGYFELEI SZÁMÁRA ELÉRHETŐ

KÜLDJE A GAMELOFT KÓDOT A 30/44-44-900 as számra*

ASPHALT 3 Street Rules

ÉGESD A GUMIKAT ASZFALTON ÉS LÉGY TE A TITKOS VERSENYEK MESTERE!

KÜLDJE A GAMELOFT KÓDOT A 30/44-44-900 as számra*

KERESSE AZ ÖSSZES KÉSZÜLÉKÉRE ELÉRHETŐ GAMELOFT JÁTÉKOT A T-ZONES WAP-on

t-zones

1. A t-zones WAP elindításához válaszd a t-zones menüt a telefonodon!
2. Ha megjelent a WAP oldal, válaszd a Játék ikont!
3. Válaszd a Letöltheto játékokat, és keresd a kiválasztott játékot a Gameloft játékok között!

A kiválasztott játék megrendelése SMS-ben:

Az SMS ára megegyezik a normál díjas SMS árával. A válaszüzenetben egy WAP-linket találsz, kattints rá és rögtön a megfelelő t-zones oldalra jutsz. A letölthető tartalmakért külön kell fizetni. Ezen játékok csak a T-Mobile magyarországi előfizetői SIM kártyájával vásárolhatók meg. A szolgáltatás igénybevételéhez megfelelő készülék és beállítások szükségesek. A WAP használatának díja a beállított díjcsomag függvénye.

A megrendelhető WAP csomagokról, a regisztráció módjáról és díjakról bővebb felvilágosítást nyújtunk a www.t-mobile.hu weboldalon, a 1430-as számon a Lakossági- vagy a 1400-as számon az Üzleti Ügyfélszolgálaton és az üzleteinkben.

ÉJSZAKAI JÁTÉKOK

MIDNIGHT POOL – 3-féle billiárd, 4-féle játékmód - a megbízható Gameloft szórakoztatás!

MIDNIGHT BOWLING – Gurits egy strike-ot!

MIDNIGHT HOLD'EM POKER – Rabulejtő texasi kétlapos pókerjáték

MIDNIGHT CASINO – Játssz, hogy te lehess a kaszinó tulajdonosa!

SPORT

AND 1 STREET BASKETBALL – Utcai kosárlabda és hip-hop zene egy játékban!

2006 REAL FOOTBALL – Keltsétek életre 2006 legnagyobb meccseit a mobilodon!

DOGZ – Gondozd a kedvenc kiskutyád a mobilodon!

VANS SKATE AND SLAM – Geoff Rowley, legdögösebb gördeszkás szerepében játszhatsz

LOGIKAI JÁTÉKOK

CHESSMASTER – Túljársz-e a Mester eszén?

PLATINUM SUDOKU – A legjobb mobilos Sudoku

BLOCK BREAKER DELUXE – Törd össze az összes téglát!

PLATINUM SLOLITAIRE – Passziánszozz, de ne akárhogy!

100% AKCIÓ

KING KONG – Most a mobilodon is átélheted a King Kong-mozi izgalmait

MISSION IMPOSSIBLE 3 – Ethan ez a játék az új küldetésed, persze csak ha vállalod!

TOM CLANCY'S RAINBOW6 LOCKDOWN – Terroristák! Nincs alku, nincs kegyelem!

SPLINTER CELL DOUBLE AGENT – Sam Fisher kett s ügynökként kell megmentened a világot!

PRINCE OF PERSIA : THE TWO THRONES – Hosszas, fárasztó utazásai után a Herceg hazatér Babilonba

MEDIEVAL COMBAT – Küzdj meg érte!

BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD – Második világháborúban játszódó kaland

AIR STRIKE 1944 – Kerülj be a legendás repülőgép-pilóták névsorába!

KALAND!

NEW YORK NIGHTS: SUCCESS IN THE CITY – Igazi szingli játék - 40 napod van New Yorkban

TOTALLY SPIES – Segíts nekik megmenteni a földet az újabb fenyegetéstől!

DIAMOND RUSH – Álmodtál valaha gyémánt tömb felfedezéséről?

THE OC – Itt a Narancsvidék sorozat hivatalos mobil játéka!

A fenti java-játékok letöltésére alkalmas telefonok:

Alcatel OT556, LG C3300, Motorola C385, E398, L6, U6, V235, V3, V300, V547, V600, Nokia 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 3510i, 5100, 5140, 5160, 6020, 6021, 6030, 6100, 6101, 6170, 6220, 6230, 6230i, 6600, 6610, 6630, 6670, 6680, 6800, 6810, 7210, 7250, 7260, 7610, N70, Samsung D500, D600, D900, E330, E350, E370, E530, E700, E720, E820, X450, X480, X490, X660, X700, Siemens C72, C75, CT65, CXT65, CXT70, ME75, SL65, Sony Ericsson D750i, K300i, K508i, K608i, K700, S700, T610, T630, W800i Z520i és Z600-as készülékekre

Nem minden játék érhetöel mindegyik telefontíposra.

FELNŐTT JÁTÉKOK

SEXY POKER 2006 – Szeretsz játszani? k igen!

SEXY VEGAS PHOTO – Játsz a nyer gépekkel és vetk ztesd le a lányokat!

© 2006 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft, Asphalt 3 Street Rules, Air Strike 1944: Flight For Freedom, Medieval Combat: Age of Glory, Block Breaker Deluxe, Platinum Solitaire, Platinum Sudoku, Midnight Bowling, Midnight Casino, Midnight Hold'Em Poker, Midnight Pool, New York Nights: Success in the City, Diamond Rush, Sexy Poker 2006 and Sexy Vegas Photo are trademarks of Gameloft in the U.S. and/or other countries. And 1 Street Basketball: Published by Gameloft under license from Ubisoft Entertainment. AND 1® and Mix Tape® are trademarks of AND 1. Vans and Vans logo are registered trademarks of Vans, Inc. Universal Studios' King Kong movie © Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing LLLP. All Rights Reserved. Mission : Impossible 3™ © 2006 Paramount Pictures. All Rights Reserved. Brothers in Arms Earned in Blood Mobile Game © 2005 Gameloft. All rights reserved. Published by Gameloft under license from Ubisoft Entertainment. Brothers in Arms Earned in Blood is a trademark of Gearbox Software and is used under license. Gearbox Software and the Gearbox logo are registered trademarks of Gearbox Software, LLC. Prince of Persia: The Two Thrones™ © 2005 Gameloft. All Rights Reserved. Published by Gameloft under license from Ubisoft Entertainment. Based on Prince of Persia® created by Jordan Mechner. Prince of Persia, Prince of Persia The Two Thrones are trademarks of Jordan Mechner in the US and/or other countries used under license. Gameloft is a trademark of Gameloft in the U.S. and/or other countries. Rainbow Six Lockdown © 2005 Gameloft. All Rights Reserved. Published by Gameloft under license from Ubisoft Entertainment. Rainbow Six, Rainbow Six Lockdown, Red Storm and the Red Storm logo are trademarks of Red Storm Entertainment in the US and/or other countries. Chessmaster, Splinter Cell, Splinter Cell Chaos Theory, and Sam Fisher are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Asphalt 3: All manufacturers, cars, motorbikes, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. The O.C. and all related characters and elements are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc. © 2005 Marathon - Mystery Animation Inc. Totally Spies! and all related logos, names and distinctive likenesses are the exclusive property of Marathon Animation. All Rights Reserved.

T··Mobile···

PC GURU IMPRESSZUM

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Sashegyi Zsolt (Sasa) sasa@pcguru.hu
Játékrovat-szerkesztő: Hanula Zsolt (Hancu) hancu@pcguru.hu
Hír-, bemutató-szerkesztő: Bényi László (Grath) grath@pcguru.hu
Hardver-szerkesztő: Csábi József (Joc) joc@pcguru.hu
DVD szerkesztő: Környei Krisztián (Chris) chris@pcguru.hu
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco) ricco@pcguru.hu
Laptervezés & Design: Kristóf Gábor (Gaben) gaben@pcguru.hu
Korrektor: Vrábel Katalin

A szerkesztőség címe:
Vogel Burda Communications Kft.
1077 Budapest, Kéthly Anna tér 1
Levelezési cím: PC GURU 1426 Budapest Pf. 139
E-mail: pcguru@pcguru.hu
Honlap: www.pcguru.hu

DVD melléklettel és teljes játékkal kapcsolatos információk:
Tel (06-1)-888-3403

Hotline és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Tel (06-1)-888-3421, Tel: (06-1)-888-3422

Előfizetési díj a kiadónál:
6 szám: 8862 Ft (20% kedvezmény)
12 szám: 16608 Ft (25% kedvezmény)
Előfizethető: Terjesztési osztályunkon valamint üzletünkben
Terjesztési osztály:
Postacím: 1426 Budapest Pf. 139
Telefon: (06-1)-888-3421, (06-1)-888-3422, (06-1)-888-3423
Honlap: www.itmediabolt.hu
E-mail: terjesztes@vogelburda.hu

Hirdetésfelvétel:
Vogel Burda Communications Kft. 1077 Budapest, Kéthly Anna tér 1
Tóth Zsuzsanna Tel: 888-3469, Fax: 888-3459
E-mail: zstoth@vogelburda.hu
Bálint Sámuel sbalint@vogelburda.hu Tel.: 888-3451
Harsányi Erika eharsanyi@vogelburda.hu Tel.: 888-3452
Rátóti Sarolta sratoti@vogelburda.hu Tel.: 888-3453
Németh Krisztina knemeth@vogelburda.hu Tel.: 888-3468
Szendrey Szilvia szendrey@vogelburda.hu Tel.: 888-3455
Kuba Ilona ikuba@vogelburda.hu Tel.: 888-3428

Online-referens:
Pái Attila apai@vogelburda.hu Tel.: 888-3491

Online főszerkesztő:
Fábián Gergely gfabian@vogelburda.hu Tel.: 888-3491

Kiadja a Vogel Burda Communications Kft.

A kiadásért felel:
Walitschek Csilla ügyvezető igazgató
Tel: (06-1)-888-3450, Fax: (06-1)-888-3499
E-mail: cswalitschek@vogelburda.hu
Asszisztens: Rátky Marianne
Tel: (06-1)-888-3471, Fax: (06-1)-888-3499

Kereskedelmi igazgató:
Mosolygó Kitti
Tel: 06-1-888-3407
E-mail: kmosolygo@vogelburda.hu

Árus lapterjesztés:
Terjesztik a Budapesti Hírlap-kereskedelmi Rt. és
a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai,
továbbá a LAPKER Rt. országos hálózatán keresztül a RELAY,
CITY PRESS, TESCO, AUCHAN, KAISER és benzinkutak.

Előfizetéses terjesztés:
Előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Rt. hírlap Üzletág.
Előfizethető közvetlenül a postai kézbesítőknél, az ország bármelyik pontján, Budapesten a HírlapÜgyfélszolgálati Irodákban és a Központi Hírlap Centrumnál (Bp., VIII. ker. Orczy tér 1.
tel: (06-1)-477-6300 Postacím: Bp., 1900
További információk: 06-80 444-444

Előfizethető továbbá hírlap kézbesítőknél és a Hírlap- előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. LHI kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

A PC GURU e havi száma 26100 példányban készül.
Megjelenik négyhetente (13 szám), egy szám ára: 1846 Ft

Nyomás: Révai Nyomda.

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-rom mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-rom a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget.

ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

SZIASZTOK!

Elképesztő hónapon vagyunk túl! Először is kint voltunk a Barcelonában rendezett X06-on, ahol a legújabb Xbox 360 játékok mellett (amik közül sok megjelenik PC-re is!) multizhattunk a PC-s Halo 2-vel, és személyesen találkozhattunk Peter Jacksonnal – akivel jobb híján kénytelen voltam az útlevelemet dedikáltatni. Amint hazaérkeztünk a kiállításról, az asztalomon landolt a Need for Speed Carbon végleges változata és a lap leadásának utolsó utáni pillanatában beesett a Splinter Cell Double Agent tesztverziója is. Játéktesztek szempontjából tehát semmi okunk sincs a panaszra, ilyen terméssel már régen találkoztunk. Az X06-ra visszatérve mindenképpen meg kell említenem, hogy Grath-tel majdnem végigjátszottuk a Gears of Wart. Azért csak majdnem, mert a hatodik pálya teljesítése után a hátunk mögött kígyózó tömeg szavának engedve kénytelenek voltunk abbahagyni minden idők leglátványosabb játékában az idegenekkel folytatott harcot...

Fontos megjegyezni, hogy szép lassan kezdi elnyerni végleges formáját a megújult PC Guru honlap. Megjegyzéseiteket, építő jellegű kritikáitokat szeretettel várja az online csapat, úgyhogy irány a fórum! Mindezek után azt hiszem, azzal jártok a legjobban, ha gyorsan belevetitek magatokat az év talán legtartalmasabb PC Gurujába. Mindenkinek jó szórakozást kívánok hozzá!

A következő PC Guru november 24-én jelenik meg!

SASA

A Guru legyen veletek! A

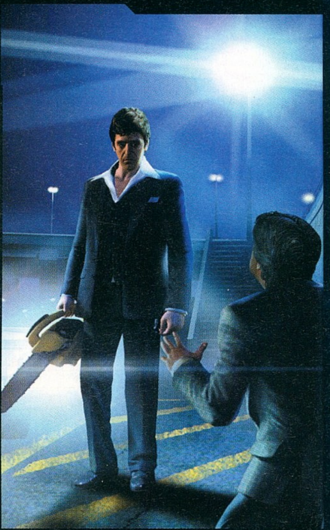
PC GURU team!

FIGYELEM!

A PC Guru, bár elvileg havilap, a gyakorlatban mégsem havonta, hanem négyhetente jelenik meg. Ezért egy évben nem 12-szer, hanem 13-szor juthatsz hozzá kedvenc lapodhoz – így nagyon fontos, hogy számold a heteket és figyeld az újságárust! Találkozunk minden negyedik pénteken!

A PC GURU következő száma 2006. NOVEMBER 24-én jelenik meg!

44



68
Scarface

AKTUÁLIS

05

05 Színfalak mögött 06 Teljes játék: Bet on Soldier 08 DVD-melléklet

BEMUTATÓK

10

10 Hírek 20 Beszámoló az X06-ról: Gears of War, Alan Wake, Bioshock, Assassin's Creed, Shadowrun stb. 32 Eredeti játékok: Crysis, Jade Empire, Overlord, Haze, Supreme Commander, The Outsider, Dragon Age, Spore stb.

ISMERTETŐK

44

44 Need for Speed Carbon 50 The Sims 2: Pets 53 NBA 07 54 Splinter Cell Double Agent 58 Paraworld 62 Just Cause 64 Faces of War 68 Scarface 72 Secret Files of Tunguska 74 Warhammer Dark Crusade 76 Tiger Woods PGA Tour 07 78 Caesar IV 82 Joint Task Force

ROVATOK

84

84 Gondolatébresztő 88 Játék mentőöv 90 NosztalGuru 110 Mobil játékok 112 Homok a gépezetben 114 Hardver mentőöv 118 Szoftver mentőöv 120 Levrov

HARDVER

90

92 Hardver hírek 98 Intel Developer Fórum 2006 100 IDF 2006 102 Hardver bemutatók 104 Windows Vista RC1 108 Netbazár

KÜLVILÁG

120

120 Külvilág – Levelezés, film, DVD, zene, könyvek...

Gears of War
28

Múlt hónapban a csapat zenei ízlés(telenség)ét firtattuk, most újabb „külvilágos" téma következik: milyen könyveket olvasol mostanában?

Joc

Legutóbb a hazai fotós szakmában alapműnek tartott Sevcsik-Heffele: Fényképészet című könyvet olvastam át. Ez az alkotás nem mai darab (1982-es kiadás, már csak antikváriumban lehet beszerezni), természetszerűleg a digitális technikáról egy szó sem esik benne, de a fotózás alapjait, legfőbb elveit kiválóan bemutatja, így a benne fellelhető információk jelentős része ma is megállja a helyét. A közeljövőben sorra kerülő könyvek listáján pedig többek között olyan alkotások szerepelnek, mint például Dr. Lenkei Gábortól a Cenzúrázott egészség, illetve Naomi Kleintől a No Logo.

Sasa

Az elmúlt időben hála istennek újra van kedvem olvasni. Mivel filmőrült vagyok, legutoljára Amerika egyik leghíresebb kritikusának, Roger Ebertnek a Száz híres film című könyvét olvastam. Hihetetlen, mekkora különbség van az interneten található mai filmkritikák és Roger munkái között. Ha szeretitek a filmeket, mindenképpen olvassátok el! Az Ebert könyv előtt a Red Hot Chili Peppers énekesének, Anthony Kiedisnek az önéletrajzát olvastam. Elképesztően őszinte mű! Ez a srác 15 évesen már többet élt, mint a teljes Guru csapat összesen... Persze Kiedis élete nem követendő példa, de mindenképpen érdekes és tanulságos olvasmány!

Gaben

Bár az alapműveket Sevcsik-Heffele-től nem olvasom (lásd Joc meséjét előttem), ezzel szemben az előző nagy írókhoz képest a teljesen ismeretlen Szerb Antal novellagyűjteménye a soros most nálam. A Szerelem a palackban c. könyvből próbálom a századeleji és a középkori mesék és történetek tanulságait magamba szippantani. Emellett lefekvés előtt egy kis klasszikus fantasztikum: H.G. Wellstől A Bűvös bolt.

Hancu

Mostanában főleg olyan könyveket olvasok, amiket bármikor elő lehet kapni akár 5-10 perc erejéig is. Ilyenkor hol a Winkler-féle Ctrl-C/Ctrl-V kerül elő, hol a Witmann fiúk Hívatlan vendég című étteremkritika-gyűjteménye (nem mintha olyan nagy gasztronómiasznob lennék, egyszerűen csak jól írnak, élvezet olvasni). Egyébként a könyvespolcomon jól megfér HP Lovecraft Terry Pratchett-tel, William Gibson Kurt Vonnaguttal, Rejtő Jenő Dan Brownnal (tudom, hogy utóbbit mostanában divat utálni, de hát hol érdekel ez engem?), vagy a History of Videogames Douglas Adams Utoljára látható-jával (utóbbit ajánlom mindenkinek, zseniális darab!).

Grath

Mivel nemrég költöztem, pakolás során rengeteg régi, szinte már elfelejtett kedvencem került elő – így aztán most vagy négy könyvet olvasok egyszerre. A Merle-féle Francia históriák-sorozatnak már a hetedik részénél tartok, ott van az örökérvényű Pop, csajok, satöbbi eredetiben, valamint a Mester és Margarita és a William Gibson-összes. Ha pedig ezeket megunom, vár rám a sok idén felgyűlt P. K. Dick könyv, no meg újra a Galaxis útikalauz-trilógia (na persze).

Ricco

Az év eleje óta fogyasztom sorban a 13 kötetre rúgó: Vámpír klánregényeket, melyek a sötét középkor világában játszódnak, mégsötétebb főhősökkel. Időnként beiktatok közéjük egy-egy mitológia témájú kalandregényt vagy felelevenítés képpen újraolvasom Asimov régebbi munkáit.

Chris

Nos, töredelmesen bevallom, semmilyet. Sajnos nincs időm a számítógép és egyéb otthoni teendőim mellett könyvolvasásra, bármennyire is sajnálom a dolgot. Régebben fantasy és horror könyveket lapozgattam, de erről idővel leszoktam. Hasonlóan a világ többi élőlényéhez, én is elindultam a kultúrálatlanság meredek lejtőjén...

B.O.S. Bet on Soldier

fejlesztő > Kylotonn kiadó > Digital Jesters web > www.betonsoldier.com írta · Grath

Nem volt túl szerencsés döntés a kiadó részéről a tavalyi év karácsonyi hajrájában előhozakodni a Bet on Soldierrel. A bevallottan innen-onnan összelopkodott ötleteket új formában összegyűrő, főleg Unreal Tournamentre hajazó akció-FPS-üknek olyan hatalmas címekkel kellett megküzdenie, mint a FEAR, vagy a Call of Duty 2, emiatt sokak tekintete teljesen át is siklott a francia Kylotonn csapatának Iron Storm utáni programján. Pedig a Bet on Soldierbe tényleg megpróbálták majdnem mindent belegyűrni, ami az utóbbi évek nagy multi FPS-eit népszerűvé tették: van benne nem kevés Unreal Tournament, egy kis Enemy Territory, nem is beszélve az elmaradhatatlan Counter-Strike hatásokról. Az eredetileg eléggé bugos játék a patch-eknek köszönhetően a hónapok során jelentősen kiforrottabbá vált, így örömmel nyújtjuk át olvasóinknak az immár Starforce védelem nélküli Bet on Soldier továbbfejlesztett verzióját.

UNREAL TOURNAMENT LIGHT?

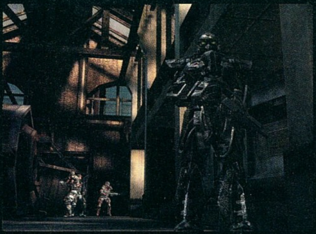
A Bet on Soldier sztorija, háttéranyaga feltűnően hasonlít a legendás Unreal Tournament szériáéhoz. Itt is a high-tech közeljövőben járunk, ahol a világ gazdasága és a bolygók felett hatalmas multicégek uralkodnak. A korábbi valós háborúkban az emberiség majdnem kiirtotta önmagát, így az agresszió levezetése érdekében új sportokat és szórakozási módokkal álltak elő a jövő kitalátorai. Az ókori rómaiakhoz hasonlóan hatalmas arénákat hoztak létre, ahol immár nem rabszolgák és mindenféle fenevadak küzdenek egymás ellen lándzsákkal és foggal-körömmel, hanem hatalmas páncélba burkolt, high-tech felszerelést és fegyvereket használó hús-vér emberek próbálják egymást kivonni a forgalomból. Az ódivatú Colosseum arénáját is felváltották természetesen mindenféle furmányos és változatos helyszínekre, ahonnan számos kamera tudósít élőben a pusztításra éhes, fogadásokat kötő közönségnek.

Ennél bővebb háttérismeret talán nem is sikeres egy valóban ízig-vérig akcióra kihegyezett FPS-hez. A Bet on Soldier ugyan igen komoly és hosszadalmas egyjátékos kampány móddal is rendelkezik, magától értetődően valódi hús-vér barátaink ellen sokkal izgalmasabb csatákat vívhatunk, de bemelegítésnek, a szabályok és a pályák megismeréséhez tökéletes lesz a játék singleplayer módja is.

A Bet on Soldier teljes mértékben a csapatalapú harcokra lett kihegyezve: hat karakter kaszt található a játékban, akik mind eltérő fegyverekkel bírnak és különböző tulajdonságokkal, esetleg specialitásokkal rendelkeznek. Sajnálatos módon ők nem fognak két szép szemünkért harcba jönni velünk, ugyanúgy meg kell vásárolnunk szolgálataikat, mint bármi mást a játékban. Fizetnünk kell a fegyverekért, a páncélokért, pajzsokért, de még a lőszerért is. Hiába, úgy látszik a jövőben sem tér vissza a kommunizmus, de még csak annak ideája sem. Felszerelkezésünket természetesen jórészt a pályák közbeni harcmentes időszakban végezhetjük el, de a pályákon is találhatunk depókat, ahol igaz valamivel borsosabb áron, de tovább tuningolhatunk magunkon.

ITT A PÉNZ A TÉT

A szokásosnak mondható fegyver felhozatal elég széleskörűnek mondható, bár sajnos nem



találkozunk semmi eget rengető, korábban sosem látott csúzlival. Feldobja viszont a választékot, hogy megfelelő kasztok esetén egykezes csúzlik mellett használható pajzsot is vásárolhatunk magunknak, valamint többféle, igaz elég nehezen használható gránát is helyet kapott a játékban. Mindezekre a pénzt természetesen a pályákon történő teljesítményünkkel gereblyézhetjük össze, ahol kb. minden látványosabb vagy gyilkosabb megmozdulásunk után esik néhány zöldhasú a zsebünkbe. A mesterséges intelligencia sajnos a patch-ek ellenére is még mindig elég komoly kívánnivalókat hagy maga után, de most már a karakterek végre nem akadnak el folyton-folyvást a különböző tárgyakban, és nem hagyják magukat mozdulatlanul szitává lőni, mint az 1.0-ás verzióban. Ennek ellenére a tapasztalt FPS játékosoknak még mindig elég könnyű dolguk lesz: hiába dolgoznak össze egymással ellenfeleink, hiába vonulnak ügyesen fedezékbe, életerő és sebzés tekintetében jelentősen elmaradnak tőlünk, így sajnos egyjátékos módban csak nehéz fokozaton lesz kiemelten szükségünk támogató csapattársainkra, egyébként egy szál páncéljavításra hivatott mérnök társaságában viszonylag nyugodtan leverhetünk mindenkit. Az egyszerű, szokásosnak is mondható ellenfél hajkurászást jelentősen feldobják a pályákon található főellenfelek: őket rendszerint igen méretes robotféleségek testesítik meg, akiket ráadásul egy percen belül kell az ócskavasoshoz küldenünk.

SZÉPSÉG VAGY (GÉP)SZÖRNYETEG?

A karakterek designja és kidolgozottsága valóban szépre sikerült, a pályákon viszont el tudtunk volna képzelni valamivel több tereptárgyat is, de a megjelenítési színvonalra, főleg a barátságos, skálázható gépigényt figyelembe véve nem lehet komolyabb rossz szavunk. A helyszínek, pályák is kellő változatosságot mutatnak, a kültéri havas tájaktól a mocskos, rozsdás, forgalomból kivont, zárt ipari gyártelepekig sokféle helyszínen bizonyíthatjuk rátermettségünket. A grafika bár nem mondható közel sem olyan szépnek vagy stílusosnak, mint mondjuk az Unreal Tournamentekben, a fegyverhangok és a karakterek beszólásai sokat dobnak a hangulaton.

A játék természetesen multiplayer módban mutatja meg oroszlánkörmeit, itt tényleg igazán élvezetes csatározásokat lehet összehozni, itt egyáltalán nem piszkít be a kicsit gyengére sikerült mesterséges intelligencia. Érdemes legalább nyolcfős játszmákat összehozni, hogy valóban kellően kijöjjenek a különböző karaktertípusok előnyei. Bár jelenleg nincs mit szépíteni rajta, eléggé konganak az ürességtől a Bet on Soldier szerverek, a PC Guru olvasók remélhetőleg jelentősen javítanak ezen az állapoton. Ezúttal is javasoljuk, hogy jelöljétek be iwiw-en a PC Gurut, és ha másként nem megy, „ismerősei" között keressetek magatoknak játékostársakat.

Tudom, hogy nyakunkon a Battlefield 2142, de főleg a gyengébb géppel rendelkezőknek és az Unreal Tournament kedvelőinek érdemes egy esélyt adniuk a Bet on Soldiernek. Nem olyan szép, mint a BF2142, de harmadannyi memóriával is normálisan elfut, és korrekt, egyedi egyjátékos móddal rendelkezik. Csak remélni tudjuk, hogy a BoS szerverek hamarosan magyar csatakiáltásoktól fognak harsogni. ■

CHIP
IT READY

06 (1) 888-3421, 06 (1) 888-3422
www.chipmagazin.hu, www.itmediabolt.hu
terjesztes@vogelburda.hu

DVD tartalom

Tonnaszám zúdultak nyakunkba a jobbnál jobb anyagok az elmúlt négy hétben. Újra eljutottunk odáig, hogy lemezmellékletünk tárolókapacitásának korlátozottsága miatt alig tudtuk kiválasztani azokat az alkotásokat, melyeket végül megosztottunk veletek. Igyekeztünk a lehető legjobban kihasználni a Bet on Soldier című teljes játékunk mellett fent maradt helyet, s telizsúfoltuk azt demókkal, animációkkal, és persze szokásos rovatainkkal. Az év végére esedékes megjelenések közül figyelmetekbe ajánlanánk az új Battlefield, valamint Medieval 2 játékokat, melyeknek játszható demóit mindenképp próbáljátok ki korongunkról!

írta • Chris

Demo no. 1.

BATTLEFIELD 2142

Mikorra DVD lemezünk eléri meghajtóitokat, talán már kapható lesz a legújabb Battlefield-játék, amely ezúttal a jövőbe invitálja a sorozat rajongóit. A vásárlás előtt persze most is érdemes lesz feltelepítenetek korongunkra felkerült demót, amelyben a Sidi Erőmű környékén kerülünk bevetésre. A demó sajnos csupán online többszereplős játékmóddal rendelkezik, reméljük, elnézitek nekünk, hogy csak internettel rendelkezőknek tudjuk ajánlani telepítését!

W, A, S, D – Karakter mozgatása
Szóköz – Ugrás / Ejtőernyő nyitása
Egér görgő – Fegyverválasztás
R – Fegyver újratöltése
E – Beszállás a járművekbe
TAB – Taktikai térkép
Control – Guggolás
Z – Fekvés

Demo no. 2.

F.E.A.R. Extraction Point

Hamarosan megjelenik a tavalyi év kétséget kizáróan legfélelmetesebb FPS-ének kiegészítő lemeze, amely pontosan ott veszi fel a történet fonalát, ahol az abbamaradt. A rettegés ezúttal is garantált lesz, amire remek bizonyíték ez a nemrég megjelent demó is, amiben letesztelhetünk jó néhány fegyvert az életünkre törő zsoldoshadseregen. Sajnos a kiszabott játékidő igencsak rövidre sikeredett, pár perc alatt végigjátszható, de a hangulata és remek harcai miatt ez senkinek a kedvét ne vegye el a kipróbálástól.

W, A, S, D – Karakter mozgatása
Jobb egérgomb – Közelharci támadás
Shift – Nagyítás
Control – Gyors reflexek használata
X – Elemlámpa be-, és kikapcsolása
F – Ajtónyitás, fegyverfelvétel
Z – Egészségügyi csomag használata
G – Gránát elhajítása

Demo no. 3.

MEDIEVAL 2 Total War

A történelmi alapokra építkező Total War sorozat újabb rész megjelenéséhez közeledik; az RTS rajongók már minden bizonnyal dörzsölik is tenyerüket. A hatalmas várakozás nem véletlen, hiszen a Medieval 2 „személyében" nagyszerűen kivitelezett játékot ismerhetünk meg, amire remek bizonyíték a demó is. A demóban egy oktató mód keretében megismerkedhetünk a hastingsi csatával, majd az ott szerzett tudásunkat kamatoztatva belekukkanthatunk a paviai és az agincourti ütközetekbe.

A Medieval 2: Total War valós idejű stratégiai játék, melyhez főként az egeret fogjátok használni. Általános irányítási funkciók megegyeznek más stratégai játékban találhatókkal, melyek a következők:

Kurzormozgató nyilak – Kamera mozgatása
Control + 1-9 – Csoportok létrehozása
1-9 – Csoportok kiválasztása

Share WARE

Tank-o-Box

Erre a hónapra egy igencsak jól kidolgozott tankos játékkal állt elő az Alawar fejlesztő csapata. Az egyszerű menüfelépítéssel és gyönyörű 3D-s grafikával operáló játék játékmenetével is kivívta az elismerést a szimplán a lövöldözésre vágyó játékosok között. A feladat annyiból áll, hogy a jól felépített szinteken szétlőjünk minden ellenséges tankot a körzetünkben. Ehhez power upok is a segítségünkre vannak. A grafika mellett a fizika is erős része a játéknak, mivel a tereptárgyak és más objektumok is szétlőhetők, így a fedezékek keresése és az akadályok leküzdése is a taktikánk része lehet.

Ezen kívül Arctic Quest, Avast, Cosmic Bugs, Devastation Zone Troopers, Galapago, Jurassic Realms, Pantheon, Scrubbles, Talismania Deluxe című shareware játékok a DVD mellékleten!

Rovat

Oblivion

Az élet olykor kimondottan göröngyös, főleg Cyrodiilban, ahol lépten-nyomon váratlan meglepetések, sötét praktikák nehezítik meg a kalandorok életét. DVD mellékletünkön felfedezhető Oblivion rovatunkban ezek túléléséhez nyújtunk egy kis segítséget, amelyben többek közt hasznos kiegészítéseket találhatsz a játékhoz – melyek változatosabbá, színesebbé teszik az Oblivion világát. Hónapról-hónapra a legjobb kiegészítéseket gyűjtjük össze nektek, illetve értesülhettek a legújabb hírekről az Elder Scrolls sorozat kapcsán.

PANDAMIE
FAR CRY MOD

A Far Cry nem lett túl népszerű a modderek körében, annak ellenére sem, hogy a játék megjelenésével egy időben kézhez kaptuk a pályaszerkesztőt is, ami ráadásul elég felhasználóbarátra sikerült. Annak ellenére, hogy fergeteges grafika, és korát megelőző motor dolgozott a játék alatt, még ez sem mentette meg az enyészettől. A Pandemie című ingyenes kiegészítés nemrég látott napvilágot hozzá, amit 69 tanuló készített 15 hét alatt. A csomagban található egy tizenhárom pályából álló küldetéssorozatot játszhatunk végig, Luca bőrébe bújva, akivel ökoterroristaként titkos kísérletek szabotálását kell végrehajtanunk. De ez persze korántsem egyszerű feladat, a laboratóriumot számtalan katona védi...

Animációk

DVD mellékletünkön található játszható demók mellett érdemes bekukkantani animációink közé is. A nemrég megrendezésre került X06 kiállításról rengeteg nagyszerű mozgókép került fel az internetre, melyek közül most feltettünk párat a legjobbak közül. Külön kiemelnénk az új Splinter Cell és Rayman videókat – utóbbiakat már legalább 137 alkalommal néztünk meg, s még mindig képes megmosolyogtatni minket.

Turkáló

7zip

A 7zip egy ingyenes és jól használható tömörítő, illetve kicsomagoló program. Többek közt képes a CAB, ZIP, 7z, GZIP, BZIP2 és TAR tömörítésű állományok ki- és becsomagolására. Külön érdekessége, hogy bár nem kell érte egy petákot sem fizetnünk, képes 2-10%-al jobban tömöríteni a ZIP állományokat, mint más hasonló szoftverek. Széleskörű felhasználhatósága, sokoldalúsága és persze pénztárcabarát „ára" miatt a 7zip alternatív megoldás jelenthet mindazok számára, akiknek már elegük van a 30 napos próbaverziók minduntalan előbukkanó fizetési felhívásukból.

DVD TARTALOM

Játékdemók: Battlefield 2142 (Multiplayer) / Championship Manager 2007 / F.E.A.R.: Extraction Point / Heroes of Annihilated Empires / Medieval 2: Total War / Open Season

Animációk: Alan Wake / Armored Assault / Assassin's Creed / Brothers in Arms: Hell's Highway / Elveon / Enemy Territory: Quake Wars / Kane and Lynch: Dead Men / Rail Simulator / Rayman Raving Rabbids / Sam and Max: Episode One / Sid Meier's Railroads! / Splinter Cell: Double Agent / Stranger / Stranglehold / Warhammer Online

Javítások: Age of Empires 3 v1.09 / Caesar IV v1.1 / Company of Heroes v1.2 / LotR: Battle for Middle-Earth 2 v1.06 / Sword of the Stars v1.1.1 / Titan Quest v1.20

Mozielőzetesek magyar felirattal: All the Kings Man / Apocalypto / Eragon / Fur / Saw 3

Shareware játékok: Tank-o-Box / Aquaball / Astariel / Astro Fury / Atlantis Sky Patrol / Delivery King / Dynasty / Jig Art Quest / Mahjong Artifacts / Treasures Of The Deep

Állandó rovataink: Killing Spree! / Autó-szimulátorok / Stratégia / Diablo 2 / Focivilág / Mafia / Magyarítások / Oblivion / PHP programozás / Photoshop / Repülőgép-szimulátorok / Star Wars / Warcraft / Winamp

Háttérképek: Battlefield 2142 (2db) / Bioshock / GTR 2 / Heavenly Sword (2db) / Marvel: Ultimate Alliance (2db) / Need for Speed: Carbon (2db) / Open Season (2db) / Joint Task Force (6db) / Just Cause (3db) / Scarface (4db) / Warhammer: Mark of Chaos (2db)

Extrák: Mentőövek (az eddig megjelent játék mentőövek) / CheatLand (csalások több mint 2900 játékhoz) / CD-DVD katalógus, részletes tartalom az elmúlt számok mellékletéről (WhereIsIt Lite programmal)

Képek a kukkolóban: A.I.M.2 / Ascension to the Throne / Battle Lord / Death to Spies / Heimspiel: Der Eishockeymanager 2007 / Instinct / Loki / Mythic Wars / Power of Destruction / Prison Tycoon 2: Maximum Security / Savage 2: A Tortured Soul / Swashbucklers: Blue vs Grey

Turkáló: Blaze Media Pro / Cliprex DVD / DivX 6.4 / Media Player 9 és 10 / Media Player Classic / Quick Time 7.0 / VirtualDub 1.6.14 / VirtualDubMod 1.5.10.2 / XviD 1.1.0 / Avira AntiVir 7 / BitDefender 8 Free / F-prot / Norton Antivirus Update / Burn4Free / CDRWin 4.0 / Ati Catalyst 6.2 - Win98 és 6.9 - WinXP / nVidia Forceware / DX9 / Far Manager 1.7 / Total Commander 6.54 / AdAware SE Personal v1.06 / CWShredder v2.19 / Getright v5.2d / Google Earth / Internet Download Manager 5.02 / Macromedia Flash Player 8 / ReGet Deluxe v4.2.264 / SpyBot - Search and Destroy v1.4 / Windows Defender / Zone Alarm Personal / AcdSee 8 / HyperCam / HyperSnap / IrfanView / Google Picasa / SnagIT / CDEX 1.51 / Winamp 5.24 / ICQ 5.1 / Softros LAN Messenger 3.7.3 / LanTalkXP 2.93 és LanTalk.NET 3.1 / MSN 7.5 és MSN Live / Skype 2.5 / XFire 1.63 / Yahoo Messenger 8 / Acrobat Reader / Everest / Fraps / Power Strip / Power Toys XP / UnErase Personal / WinRAR 3.51 / WinZip 10 / 7Zip / WhereIsIt 3.50 Lite / StreamHijacker 0.6C

MEDIEVAL II TOTAL WAR™

Fejlesztő > Creative Assembly
Kiadó > Sega
Megj. > 2006. negyedik negyedév

Bár sokan csalódottak voltak, amikor kiderült, hogy a negyedik Total War játék ismételten a középkorba vezet minket, de szerencsére a fejlesztők nemhiába ígérték, hogy a Medieval 2 jóval több lesz, mint az első rész feljavított grafikájú verziója – minden jel szerint ezt meg is tudják valósítani. A játékmenet persze alapvetően maradt a régi jól bevált Total War-szisztéma, azaz egyrészt van egy körökre osztott stratégiai képernyőnk, ahol városokat fejlesztünk, hadseregeket képezünk, és persze diplomáciai képességeinket állítjuk hadba, másrészt pedig az adott csatákat valós időben, mindenható tábornokként játszhatjuk le. Az alapokon túl azonban szinte mindent megváltoztattak, hogy a játék minél élethűbben modellezze le a középkor vérzivataros évszázadait. Így például a vallások szerepe elképesztően megnövekedett a játékban, így ha katolikus uralkodót alakítunk, érdemes odadörgölőzni a pápához, teljesíteni minden kívánságát, míg ha az iszlám pártján állunk, érdemes néha pénz- és területszerző dzsihádot indítanunk a gyaurok ellen. Küldetéseknél és szent háborúknál is többről van szó azonban, hiszen a pápa központi alak lesz a játékban, és mint ilyen, természetesen ezerféleképpen interakcióba léphetünk vele. Példának okáért képzett orgyilkosokat küldhetünk őszentségére, hogy aztán a sebtiben rendezett pápaválasztó enklávén megvesztegetéssel, fenyegetéssel a saját jelöltünket nyomjuk fel a trónra.

A Rome-ból visszatérnek az apró – vagy néha nem is olyan apró – mellékküldetések is, természetesen alaposan felturbózva. Választott országunktól függően három-hét frakciótól, valamint a többi államtól kaphatunk ilyen megbízásokat. A céhek törvények módosítását, városok fejlesztését kérhetik, a nemes urak háborúkat szeretnének indítani, a pápa az inkvizíciót akarja installálni fővárosunkban (és mivel rájuk senki nem számít, halálosak is – olyannyira, hogy akár szerény személyüket, azaz az aktuális uralkodót is karóba húzhatják), a szomszédos király meg esetleg leányunkat kéri feleségül.

Az argentin drukkerek meglepő szerelésben érkeztek meg a meccsre

KINGDOM UNDER FIRE: CIRCLE OF DOOM

Fejlesztő > Blueside
Kiadó > Microsoft
Megjelenés > 2007. második negyedév

Noha PC-n eddig csak az első, RTS stílusú Kingdom Under Fire jelent meg, a koreai fejlesztők Xboxon már kihoztak két folytatást (sokkal kevesebb stratégiázás, sokkal több hentelés a csata sűrűjében), és már készülget a negyedik rész is, ami ezúttal egy akció-RPG lesz, és szerencsére PC-re is megjelenik. Összesen hat karaktert kapunk, akikkel nagyjából a Rune vagy a Drakan mintájára kell szépen mindenkit felszeletelnünk, legyen szó gyíkemberekről, hormonproblémás, és így hatalmasra nőtt skorpiókról, vagy orkok seregeiről. Erdőket, labirintusokat, kihalt városokat és egyéb standard fantasy vidékeket kell majd bejárnunk a meglehetősen hosszú kaland során, ám a „mentsük meg a világot" sztorin túl sok eredetire nem kell számítanunk történet-fronton. Ami a szerepjáték-vonalat képviseli a játékban (hozzátennénk, nem túl erőteljesen), az természetesen a hat karakter tápolása, ehhez hősönként hat fegyver, megszámlálhatatlan kiegészítő és 50-50 különleges képesség nyújt táptalajt. A variálásnak akkor van igazán értelme, amikor bejelentkezünk egy négyfős partiba, hiszen ilyenkor együtt kell működnünk. Ez nem csak azt jelenti, hogy a pap gyógyít, a harcos pallossal hadonászik, a varázsló meg jeget-tüzet-atomot zúdít mindenfelé, de lesznek amolyan X-Menes közös szuperkombók is.

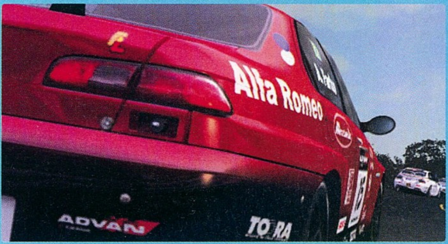
A skorpiók ugyan védett állatok, de Joe ebben a helyzetben úgy érezte, hogy a következményekkel és a büntetésekkel csak később később fog törődni

RACE – THE WTCC GAME

Fejlesztő > SimBin
Kiadó > Eidos
Megjelenés > 2006. negyedik negyedév

A SimBin alaposan beindult, alig törhettük össze magunkat a GTR2-ben, de még idén jelentkeznek a következő játékukkal. A nemes egyszerűséggel RACE névre keresztelt játék ezúttal nem a túraautók világába, hanem a felturbózott utcai gépek közé, a WTCC versenysorozatba vezet minket. A képek alapján sok különbség talán nincs, no meg az autók fizikája sem lesz markánsan eltérő, viszont a versenyek lebonyolítása már alapvetően különbözik. Itt ugyanis minden verseny kétszer húsz percből áll, a második futamon pedig azok indulnak hátulról, akik az elsőben az élen végeztek. Mivel ezeken a versenyeken nem ritka a lökdösődés, az AI-t is ebben a szellemben alkották meg – ez különösen azokon az online viadalokon fog feltűnni, ahol nincs meg a 26 emberi versenyző, ezért gépekkel töltik fel a létszámot. A GTR-hez képest történtek kisebb változások a játékmotorban, így például a belső nézetből gyönyörűen látszik, ahogy koszolódik az üveg, ahogy szétkenődnek rajta a rovarok, vagy ahogy az előttünk levő által felpattintott kavics berepeszti az üveget.

Autós játékhoz képaláírást gyártani a világ egyik legszórakoztatóbb dolga!



ANNO 1701

Fejlesztő > Related Designs
Kiadó > Sunflowers
Megjelenés > 2007. első negyedév

A legsikeresebb német fejlesztésű sorozat harmadik része már ismét egy új korszakba, ráadásul egy új világba visz minket. Egy Randolph McCrane nevű fiatal hajóst alakítunk, aki az Újvilágban, az aztékok, az irokézek és nagy meglepetésünkre a kínaiak földjén próbál szerencsét. A játék tíz küldetést kínál, melyekben egyre nagyobb, egyre robosztusabb gazdasággal rendelkező városok kialakítása lesz a feladatunk – eleinte az is nagy eredmény, ha embereink meleg ételt kapnak, később viszont már akadémiákat és katedrálisokat kell felhúznunk, üzletelnünk kell a többi néppel, vissza kell vernünk a támadó kalózokat, no és a természet erejével is meg kell küzdenünk: földrengések, patkányhordák, tornádók szaggatják szét településünket. Embereink egy ikonnal jelzik, hogy mikor van valami extra kívánságuk, ezeket apró küldetésekként is fel lehet fogni – egyszer csokoládét kell kerítenünk a szigetvilágban, másszor az agresszív gorillákat vagy tigriseket (kicsit keverték a kontinenseket a fejlesztők, de sebaj) kell móresre tanítanunk. A küzdelem, a hadsereg fejlesztése továbbra is opcionális lesz, viszont multiplayerben valószínűleg nem sokáig húzzuk e nélkül...

A sörszállítmány megérkezése nyomán kitörő spontán örömünnepbe 356-an haltak bele

Felkérjük Greenpeace-tag olvasóinkat, ne támadják meg a szerkesztőséget e brutális kép leközlése miatt. Mi is ellenezzük az ilyesmit...

THE MARK

Fejlesztő > T7 **Kiadó** > JoWood
Megjelenés > 2006. negyedik negyedév

A JoWood számára ismeretlen területre kalandozik, a The Mark lesz az első FPS, amit kiadnak. Kezdetnek talán nem is lesz rossz, bár valljuk meg, túl sok eredetit a képek és az első információk alapján nem tud felmutatni a játék. A háttértörténet szerint egy arab-orosz tengelyű terrorista-szervezet elrabol néhány atombombát, és ezt kell visszaszereznünk – különben Londont bizony lesöprik a térképről. Két karakterünk lesz, egyrészt az amerikai kommandós Steve Fletcher, illetve a háttérből rá vigyázó és őt segítő zsoldos, Austin Hawke.

A játék során egész Európát bejárjuk, sok érdekes emberrel ismerkedünk meg, majd természetesen mindegyikbe megpróbálunk minél több ólmot pumpálni, lehetőleg rekordidő alatt.

A radarunk magabiztosan mutatja, hogy hol várnak ránk agresszív kandeláberek

MYST ONLINE: URU LIVE

Fejlesztő > Cyan Worlds **Kiadó** > Gametap
Megjelenés > 2007. első negyedév

A Myst multiplayer részét már vagy öt éve tervezgeti a Cyan Worlds, de különféle problémák miatt a többször is leállított project csak most közeledik megjelenés felé. A Myst Online havidíjas online játék lesz, ám itt nem a szörnyek gyilkolászásán és a táposabbnál táposabb cuccok összeharácsolásán lesz a hangsúly, hanem a sorozathoz illően a kalandozáson, a fura, olykor kissé elvont fejtörők megoldásán. A játékban lesz egy város, itt találkozhatnak egymással a játékosok, itt lesz mindenkinek egy lakása (persze dekorálható és fejleszthető), és innen indulhatunk el a külvilágba. Különféle könyvek lapjait kell összegyűjtenünk, e lapok néha tárgyakat jelentenek, máskor pedig új helyszíneket nyitnak meg előttünk. A fejtörők túlnyomó részét egyedül is megoldhatjuk, de a legtöbb sokkal könnyebb lesz, ha néhány barátunkat is magunkkal visszük. A játék rendkívül erős sztorival lesz ellátva, olyannyira, hogy a fejlesztők egy csomó embert felbéreltek, akik „normális" játékosokként mászkálnak, és a beszélgetések során gördítik tovább a történetet.

TOP 10

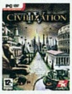
AMERIKA 06.10.01-06.10.07

SIMS 2 GLAMOUR LIFE...
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Ha hiszitek, ha nem karácsonykor megint jön egy Pack...
PC GURU - . - --%

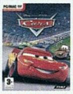
WORLD OF WARCRAFT
VIVENDI . BLIZZARD
Ma már Ricco és JuliuS is addiktok - kár, hogy alli oldalon
PC GURU 05.03 97%

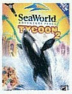
THE SIMS 2
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Ez történik, amikor egy játék a lányoknak is tetszik
PC GURU 04.10 95%

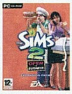
COMPANY OF HEROES
THQ . RELIC
A CoH inden sikert és elismerést megérdemel!
PC GURU 06.11 96%


CIVILIZATION IV
2K GAMES . FIRAXIS
A kiegészítő megbukott, az alapjáték tündököl
PC GURU 06.03 85%

LEGO STAR WARS 2
LUCASARTS . TRAVELLERS TALES
Jövőre érkezik a LEGO Batman, aztán pedig más hősök is...
PC GURU 06.11 81%


CARS
THQ . RAINBOW
A THQ jó lóra tett a Pixar-filmek jogainak megvételével
PC GURU 06.08 75%


SEA WORLD TYCOON 2
ACTIVISION . ACTIVISION VALUE
Ez a managerjáték egyelőre csak Amerikában elérhető
PC GURU - . - --%


SIMS 2 OPEN FOR BUSINESS
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
EA mantra: megjelentünk, vár az osztalék
PC GURU 06.03 85%

THE SIMS 2 NIGHTLIFE
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Az eladások szerint, jobb, mint az igazi éjszakai élet
PC GURU 06.08 87%

ALONE IN THE DARK SEASON ONE

Fejlesztő > Eden **Kiadó** > Atari
Megjelenés > 2007. első negyedév

Az első borotválkozás egy örökre szóló, fájdalmas emlékké vált Edward számára

Az X06 kiállításon szerencsénk volt szemügyre venni az új Alone in the Dark játékot, melyet a francia fejlesztők csak a fenti címen, azaz első évadként emlegetnek. Mégpedig azért, mert ez a játék is az epizodikus tartalom felé indul el, noha itt nem feltétlenül a pénzért letölthető későbbi fejezeteken van a hangsúly (bár kétségtelen, ez is része a tervnek). A játék körülbelül 15 epizódból fog állni, átlagosan mindegyik egy órányi játékidőt fog kínálni, és a 24, vagy a Prison Break sorozatok mintájára épülnek fel: minden fejezet elején kapunk egy remekül összefoglalót az előző rész tartalmából, és minden résznek a lehető legizgalmasabb helyzetben lesz vége. Így aztán – a fejlesztők reményei szerint – a játékosok várhatóan nem fogják abbahagyni a játékot, és egyhuzamban letolnak akár négy-öt epizódot is (ha a sztori kellően jó, mi bevállaljuk akár az egészet is, egyszerre); viszont akinek nincs ennyi ideje, az is el tud szórakozni a napi egy fejezet leküzdésével, és a visszatekintéseknek hála sosem fogja elveszíteni a fonalat. Az első évad New Yorkban, még közelebbről pedig a Central Parkban, illetve az alatt játszódik, és ha az egész ügyet (egy fura szekta, emberfeletti szörnyetegek) nem is fogjuk benne megoldani, az biztosan kiderül, hogy Edward Carnby miért nem öregedett meg annyira, mint kellett volna. A játékmenet a látottak alapján (a második fejezet elejét mutogatták) kicsit akciódúsabb lesz, mint az eddigiek, de nem gyilkolászásra kell gondolni: a demóban Edwardnak egy égő épületből kellett kiszabadulnia, és a zuhogó faldarabok elől szökkent el, kábel segítségével lengedezett, akadályokat tüntetett el. Amikor pedig kinéztünk az épület ablakán a parkra, azonnal megütött minket annak félelmetes hangulata – ebben biztos nem fog hiányt szenvedni a játék!

Edward nem tudta megmagyarázni, miért érzi úgy, mintha egy mutáns túlvilági kutya lesné minden lépését

TOP 10

ANGLIA 06.10.08-06.10.14

CHAMP. MANAGER 2007
EIDOS . BEAUTIFUL
Következő számunkban teszteljük, vajon megérdemli-e a sikert
PC GURU - . - --%

COMPANY OF HEROES
THQ . RELIC
Az év káromkodásait Chris produkálta az utolsó előtti pályán
PC GURU 06.11 96%

FLIGHT SIMULATOR X
MICROSOFT . ACES
Minden önjelölt szobapilóta azonnal csapjon le rá
PC GURU - . - --%

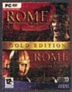
GOTHIC 3
ASPYR . PIRANHA BYTES
Már az első napon kijött hozzá egy patch, megint bugos lett...
PC GURU - . - --%

THE SIMS 2
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Majd milyen jó is lesz, amikor végre megjelenik a Sims 3! (hehe)
PC GURU 04.10 95%

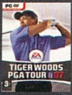
FIFA 07
ELECTRONIC ARTS . EA CANADA
A zseniális magyar szinkron hatására nálunk is népszerű
PC GURU 06.10 93%

SIMS 2 OPEN FOR BUSINESS
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Sims 2-árusításból fantasztikusan meg lehet élni
PC GURU 06.03 85%

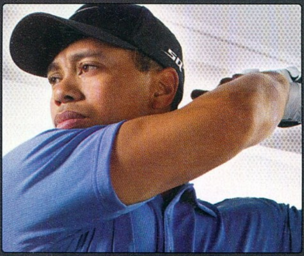
COMPLETE SIMS COLLECTION
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Ha még nem lenne meg az összes kiegészítő, itt az alkalom
PC GURU - . - --%



ROME TOTAL WAR - GOLD
SEGA . CREATIVE ASSEMBLY
Íme a bizonyíték: az árcsökkentás hatásos vevőcsalogató intézkedés
PC GURU - . - --%



TIGER WOODS PGA TOUR 07
EA . EA REDWOOD SHORES
Nehéz lehet golfjátékot készíteni, sok újdonsággal nem lehet előállni
PC GURU 06.12 78%

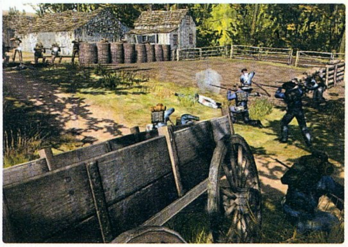


CIVIL WAR

Fejlesztő > Cauldron **Kiadó** > Activision **Megjelenés** > 2006. negyedik negyedév

Mielőtt feltalálták volna a tíz méternél messzebbre lövő puskát, ilyen volt a háború

Noha az amerikaiak egyetlen igazán „saját" háborújáról van szó, a függetlenségi háború mégis csak a legritkább esetben található meg játékokban – és ha igen, általában az is valami hardcore stratégia (no meg volt anno a remek North & South). Ez most megváltozik, ugyanis az Activision egy FPS-t készül kiadni, mely ebben az érában játszódik. A háború 12 híres csatájában (pl. Gettysburg, Antietam, Bull Run) vehetünk részt, ráadásul akár a Konföderáció, akár az Unió oldalán. Noha vér nem lesz a játékban, a közelharc kiemelten fontos lesz, és itt nem is csak az öklünkről vagy a puskatusról van szó, hanem bajonettek és szablyák segítségével lehet aratni, ha elfogy a töltény, vagy nincs idő az újratöltésre. A küldetések állítólag változatosak lesznek, a városi harcoktól a nyílt mezőkön zajló csatákig, a szabotázstól az orgyilkosságon át az ágyúrablásig mindenre számíthatunk. Mivel a seregek felállása, illetve a pályák felépítése realisztikus lesz, állítólag tanulásra is lehet alkalmazni a programot – na ja...

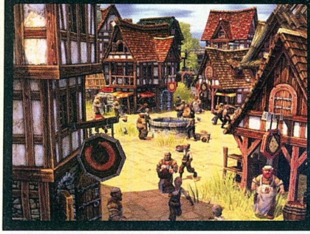


>> A Shiny stúdiót (Earthworm Jim, Sacrifice, Giants, Enter the Matrix) az Atari eladta a Foundation 9-nek

THE SETTLERS VI

Fejlesztő > Blue Byte
Kiadó > Ubisoft
Megjelenés > 2007.

Túl sokat egyelőre sajnos nem tudni az új Settlersről azon túl, hogy készül, de mivel ez egy igen jó hír, ráadásul a képek is csodálatosak, gondoltuk, így is beszámolunk róla. Az ötödik rész kicsit talán komor stílusát messzire hajították, és noha a grafika nem lesz olyan meseszerű, mint a korai részekben, így is kedves a szemnek a látvány. A hatodik részben is természetesen egy működő gazdaság kiépítése lesz a feladat, és az ígéretek szerint a hadakozás szerepe visszacsökken a régi értékre. A városok sokkal nagyobbak lesznek, mint korábban, és ha hihetünk a képeknek, sokkal „városszerűbb" is lesz a felépítésük.



ERAGON

Fejlesztő > Stormfront **Kiadó** > Vivendi
Megjelenés > 2006. negyedik negyedév

Recept a sikerhez: írj 19 évesen egy fantasy könyvet, ami ugyan erőteljesen koppintja a Star Warst, ám ennek ellenére mindenki imádja; add el a könyv jogait, és hagyd, hogy hatalmas költségvetésű filmet készítsenek alapján, okosan karácsonyra időzítve; zsebelj be még egy zsák lóvét a nyolc platformra készülő játékverzióból is. Nem biztos, hogy mindenki tudja utánozni Christopher Paolini sikertörténetét, de legalább a gyümölcseit élvezhetjük. Nemsokára érkezik a Magyarországon forgatott film, és persze a játékot sem fogjuk megúszni. Szerencsére ez jobbnak tűnik, mint a szokásos gagyi filmátiratok többsége, egy egész jól kinéző, hentelős akciójátékot kell elképzelni, nagyjából a Gyűrűk Ura-filmek alapján készültekhez hasonlót (nem véletlen, ugyanaz a fejlesztő). A játék során végig a farmerfiúból lett világmegmentőt, Eragont fogjuk irányítani, de mellettünk mindig ott küzd majd Brom vagy Murtagh – és ennek megfelelően kétfős kooperatív-mód is lesz. Ezen felül lesz három szint, ahol sárkányháton kell száguldoznunk, jól felégetve minden oktondi ellenállót. A karakterek fejlődése sajnos jórészt ki lesz véve a kezünkből, minden pályán pontosan olyan felszerelésünk, kombóink és mágiáink lesznek, mint amit a könyvben is olvashattunk.

A filmbevételekből származó milliók gondolatára Eragon vidáman lépkedett az erdőben

AZT BESZÉLI MÁR AZ EGÉSZ VÁROS...

A Bethesda nagy bejelentésre készül, méghozzá november 1-én. Erről egyetlen dolgot tudunk, mégpedig azt, hogy nem a szintén általuk készített Fallout 3 debütálása lesz. Egy kiegészítőnek nyilván nem csapnának ekkora felhajtást, szóval nem marad más, mint az **Elder Scrolls V**. Vagy egy Star Trek-játék...

50%

Nemrég a Ubisoft ftp-jéről kikerült néhány olyan kép, aminek nem kellett volna. Koncepciórajzok a következő Prince of Persia játékhoz, és ami talán még ennél is meglepőbb, a **Far Cry 2**-höz. Voltak kisebb fogások is, így néhány kép a Lost játékverziójából és az Xbox 360-exkluzív Splinter Cell 5-ből.

99%

Az Electronic Arts ugye a multiplatformos kiadás művésze, így aztán egész hihetőek azok a híradások, melyek szerint két, eddig csak konzolon jelenlevő sorozatuk költözik át még idén PC-re. Az egyik állítólag a Black 2 lesz, egy durva FPS, a másik pedig a **Burnout 5**, a száguldozás bajnoka.

50%

A százalékok azt jelzik, hogy szerintünk mekkora eséllyel bizonyulnak igaznak a pletykák

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE

Fejlesztő > Raven **Kiadó** > Activision
Megjelenés > 2006. negyedik negyedév

Talán még sosem volt időszerűbb egy ilyen játék megjelenése: a mozikban tarolnak a Marvel-filmek, az új képregény-sorozatok (például a Civil War) pedig rendkívül népszerűek. A MUA pedig minden rajongót ki fog szolgálni: az újoncok élvezik majd, hogy a legismertebb hősöket fogják irányítani, a megszállottak pedig elolvadnak a gyönyörűségtől, hogy 160-nál is több karakter fognak viszontlátni a történet során.

Ez a hatalmas szám persze nem a játszható karakterekre vonatkozik, a kevésbé ismert, vagy éppen kevéssé népszerű hősök megmentendő áldozatként, velünk együtt küzdő társként, vagy segítőként fognak megjelenni. Olyan különleges figurák tartoznak ide, mint a hangjával ölni képes, épp ezért mindig csöndben maradó Black Bolt, több asgardi isten, köztük Heimdall és Odin (Thor játszható lesz hatalmas kalapácsával, a

Mjoelnirrel együtt), vagy éppen Uatu, aki – amikor épp nem nyers energia alakjában száguldozik ide-oda – leginkább egy három méteres vízfejű csecsemőre emlékeztet. Az irányítható karakterekről korábban már ejtettünk szót, de azóta olyan hősöket fedtek fel, mint Elektra vagy éppen a jövőre filmben is megjelenő Silver Surfer.

TOP 10

SPANYOLO. 06.09.01-06.09.30

SIMS 2 GLAMOUR LIFE...
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Valószínűleg ez a legjobb ár/érték arányú játék. A kiadónak...
PC GURU - . - --%

THE SIMS 2
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Szeretnénk látni azt a hordányi spanyolt, akik most vették meg...
PC GURU 04.10 95%

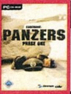
SIMS 2 OPEN FOR BUSINESS
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
...hogy aztán feszítővasakkal, hegesztőpisztollyal menjünk rájuk
PC GURU 06.03 85%

AMERICAN CONQUEST GOLD
CDV . GSC GAME WORLD
A ennek a jelenlétét abszolút nem értjük a listán
PC GURU - . - --%

HEROES OF M&M V
UBISOFT . NIVAL
Az első kiegészítő decemberben érkezik a boltokba
PC GURU 06.07 90%

FIFA 07
ELECTRONIC ARTS . EA CANADA
Van egy tippünk: jövére a FIFA 08 lesz itt, vagy még magasaban
PC GURU 06.10 93%

WORLD OF WARCRAFT
VIVENDI . BLIZZARD
Christ azóta nem láttuk, mióta megérkezett a Burning Crusade béta...
PC GURU 05.03 97%



CODENAME PANZERS
CDV . STORMREGION
Gratulálunk a magyar Stormregionnek, a spanyolok imádják őket!
PC GURU 04.06 91%

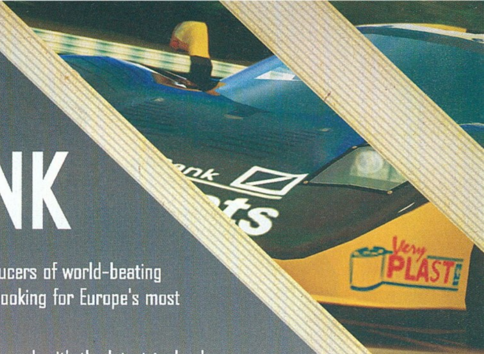
PIRATES OF THE CARIBBEAN
BETHESDA . 7
A Karib-tenger 2 úgy látszik a Földközi mellett is népszerű
PC GURU 06.09 60%

SIMS 2 NIGHTLIFE
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Két oldallal előrébb olvashatsz a kiegészítő körüli találgatásokról
PC GURU 06.08 87%

Codemasters®

GENIUS AT PLAY™

ÁLLÁST HIRDETÜNK



Codemasters, Europe's largest independent developer publisher and producers of world-beating games like Colin McRae Rally, Race Driver and Operation Flashpoint, are looking for Europe's most talented programmers to ensure our standards remain as high as ever.

What's most important is your knowledge of C++. Bring that and you can work with the latest technology and create the next generation of global hits. We'll give you all the relocation help that you'll need.

To obtain more info on our roles or to register your interest, please email your CV to recruitment@codemasters.com and We will arrange for suitable candidates to visit Codemasters in the UK.

PROGRAMOZÓKNAK

Competitive salaries + Excellent Bonus + Benefits

06
Memory Unit A
Memory Unit B
XBOX 360
06
06

X06

barcelona

Már régóta szerettünk volna eljutni a Microsoft legnagyobb európai játékrendezvényére, melyet az X01, azaz 2001 óta rendeznek meg minden évben egy nagyvárosban. Idén végre sikerült elintézni az utazást, így aztán – többek között egy lekésett repülővel és egy igen durva vírustámadással később – eljutottunk az X06-ra, Barcelonába.

Az első napirendi pont a sajtótájékoztató volt, melyen a hangsúly ugyan az Xbox 360-on volt, de azért PC-s szemmel nézve (illetve füllel hallgatva) is voltak érdekességek. Szerencsére a legjobb programok többsége egyszerre jelenik meg PC-n és X360-on, így aztán ismét biztosítottak minket róla, hogy a Bioshock, az Assassin's Creed és az Alan Wake is napvilágot fog látni számítógépen is. Ezen felül voltak még meglepő bejelentések is, az egyik a Marvel világon alapuló online RPG (a City of Heroes fejlesztőitől), a másik pedig a régóta rebesgetett Halo Wars, azaz egy real-time stratégia a Halo világában. Ezt az Ensemble készíti, egyelőre csak X360-ra – de nagyon meg lennénk lepve, ha ezt előbb-utóbb nem írnák át PC-re...

A sajtótájékoztató után következett egy parti, ahol az emberek fele bőszen ivott és evett, a másik pedig a Gears of War szobában láncfűrészezte szét az ellenfeleit. Az X06 második napja is élveztes volt, hiszen szabadon voltunk engedve vagy száz játék között, például beleöltünk egy órát a Gears of War egyjátékosmódjába, megnéztük a Bioware következő játékát, a Mass Effectet, elbeszélgettünk Peter Molyneux-vel, aki jelenleg teljes erőbedobással a Fable 2-n dolgozik, és Sasa még egy aláírást is szerzett Peter Jacksontól, mégpedig, más papír híján az útlevelébe.

Noha az X06 sokkal kisebb léptékű volt, mint mondjuk egy E3, így legalább sokkal kényelmesebb is volt, és kellemesebben lehetett elbeszélgetni a fejlesztőkkel. Azért is maximális dicséret jár a Microsoftnak, hogy a PC-s játékokat sem hanyagolták el, bár a Halo 2-nek azért nem tett jót, hogy jó két évvel az xboxos verzió után fog megjelenni...

Sasa és Grath

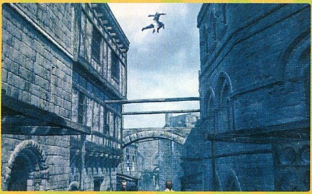
Ejnye, Altair kisfiam, nem szabad ilyeneket mutogatni a katonák felé...

ASSASSIN'S CREED

fejlesztő > Ubisoft Montreal kiadó > Ubisoft megjelenés > 2007. I. negyedév

Az X06 nem csak az első játszható Xbox 360-as verzióját hozta el a középkori orgyilkos-szimulátornak (sajnos kontrollált demó volt, azaz a fejlesztők játszottak, mi pedig néztünk, legtöbbször teljes ámulatban), de lehetőségünk volt elbeszélgetni Jade Raymonddal, a világ jó eséllyel legcsinosabb játékdesignerével. Mivel az X360-as változat volt a középpontban, a PC-s verzióval kapcsolatban nem sokat tudtunk meg – csak azt volt hajlandó megerősíteni, hogy készül, és nagyon jól állnak a fejlesztéssel.

Szerencsére a játékmenettel kapcsolatban már több dologra fény derült, például az, hogy az orgyilkosság elkövetése előtt nyomoznod kell: ki kell derítened, hogy mikor és hol lesz az áldozat. Hogy valakit lefizetsz, megfenyegetsz, vagy éppen teljesítesz neki egy apróbb feladatot, az majdnem mindegy – három nyomot kell összeszedned minden akció előtt. Az eddigi egyetlen bemutatott pályán a menekülés elég rövidre van véve, de Jade elmondása szerint az általában legalább olyan hosszú lesz, mint a préda becserkészése – kivéve, ha mielőtt lesújtunk, megkönnyítjük a feladatunkat, például némi tűzzel keltett pánikkal, segítőkész társakkal, egérutak megnyitásával.



A játék leállításakor bejelentkező főmenü olyan volt, mintha egy sci-fi játékhoz készült volna, molekula-láncok és digitális kijelzők villogtak – de akárhogy is érdeklődtünk további részletek iránt, azon túl, hogy Altair nem időutazó, és nem lesznek futurisztikus eszközei, nem kaptunk választ. Sebaj, majd a trilógia későbbi részeiben mindenre fény derül…

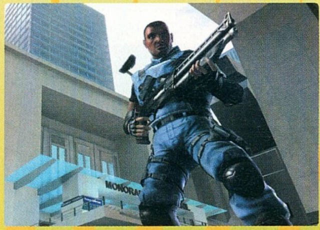
barcel

SHADOWRUN

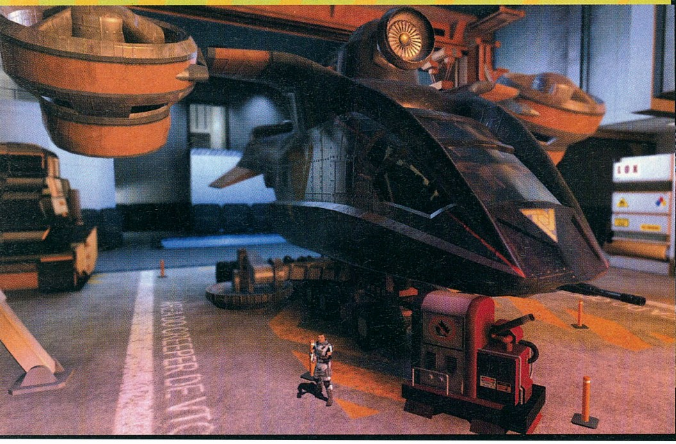
fejlesztő > Fasa kiadó > Microsoft megjelenés > 2007. I. negyedév

A designért még mindig nem vagyunk oda, de a játék már legalább szórakoztató

A Shadowrun lesz az első játék, amely támogatja majd a Live Anywhere nevű Windows Vista újdonságot – azaz itt a PC-s és az X360-as játékosok minden további nélkül játszhatnak egymással; nem kell hozzá külön program, vagy külső szerverkereső. Az E3-on ennek ellenére a játék nem nyűgözött le minket, sőt nem is értettük, hogy ha már egy RPG-ből valamiért FPS-t készítenek, az legalább miért nem szép, izgalmas és gyors. Szerencsére itt már sokkal jobb volt a helyzet; noha annak még mindig nem örülünk, hogy nem egy szerepjátékot kaptunk, legalább a Shadowrun már élvezetes volt.



Leginkább egy mágiával és különböző képességekkel felturbózott Counter-Strike-ot kell elképzelni, hiszen itt is hihetetlenül pörgős a játékmenet, és viszonylag könnyű meghalni. Igaz, itt a feltámadásra is esély van, köszönhetően a mágusoknak. Ezzel csak egyetlen gond van – ha valaki feltámaszt minket, belőle nyerjük az életerőnket, így ha ő elpusztul, ismét lehanyatlunk a földre. A négy eltérő faj (ember, elf, törpe, troll) eltérő mágikus arzenállal és tulajdonságokkal rendelkezik, de bárkit választunk, bőven lesz lehetőségünk kombinálni. Nekünk a teleportálás varázslat jött be leginkább, ez például kitűnően működik együtt a röntgenlátással; megpillantunk valakit a fal mögött, átpattanunk mögé, párszor megkóstoljuk a katanával, mikor visszalőne, füstalakot öltünk, és végül visszateleportálunk a fal innenső oldalára. Igaz, itt néha egy ellenséges troll fogad minket, fatörzsnyi gépágyúval, de hát ilyen forgandó a szerencse.



X06 APRÓSÁGOK

VIVA PINATA

A pinatak papírmasé állatkák, melyek gyomra cukorkával van tömve, és a gyerekek addig csépelik őket, amíg szét nem durrannak. E játékban láthatjuk, hogy milyen, amikor pihennek: az otthonukként szolgáló kertet kell kidíszítenünk, kibővítenünk, méghozzá úgy, hogy a 60 faj mindegyike a lehető legjobban érezze magát. Sims, csak sokkal cukibban – nagyjából ez a Viva Pinata.

FORZA 2

Sajnos a Forza 2 még nagyon korai állapotban volt jelen az X06-on; borzalmasan szaggatott, ráadásul alig néhány pálya volt kipróbálható. Szerencsére a fejlesztők kaptak még majd' fél év fejlesztési időt, így remélhetőleg megjelenésre már minden olyan sima lesz, mint az előző részben. Amúgy a játék talán a legélethűbb konzolos szimulátor, 350 szuperautóval, rengeteg pályával, online karriermóddal, remek sérülésmodellezéssel.

Bár az Alan Wake sem volt egy gyermekmese, az X06 legfélelmetesebb játéka a Bioshock volt

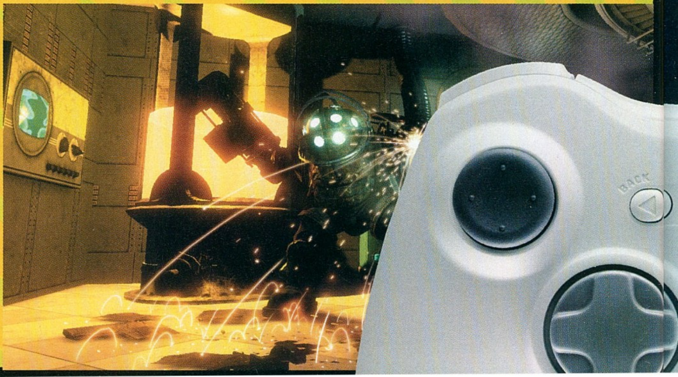
BIOSHOCK

fejlesztő > *Irrational* **kiadó >** *2K Games* **megjelenés >** *2007. I. negyedév*

Újabb hónap, újabb Bioshock-beszámoló – ráadásul mi nagyon nem unjuk, mert akármit is mutat az Irrational a System Shock spirituális folytatásából, az biztos, hogy minket elvarázsolnak vele. Az X06-on pedig bőven mutogatták újdonságaikat – a sajtókonferencián ugyan csak egy renderelt – ám rendkívül hangulatos és véres – videót láthattunk, másnap azonban szerencsénk volt megnézni a második ingame demót a játékból, mely a Big Daddynek nevezett óriási, tohonya testőrök elleni harcról szólt.

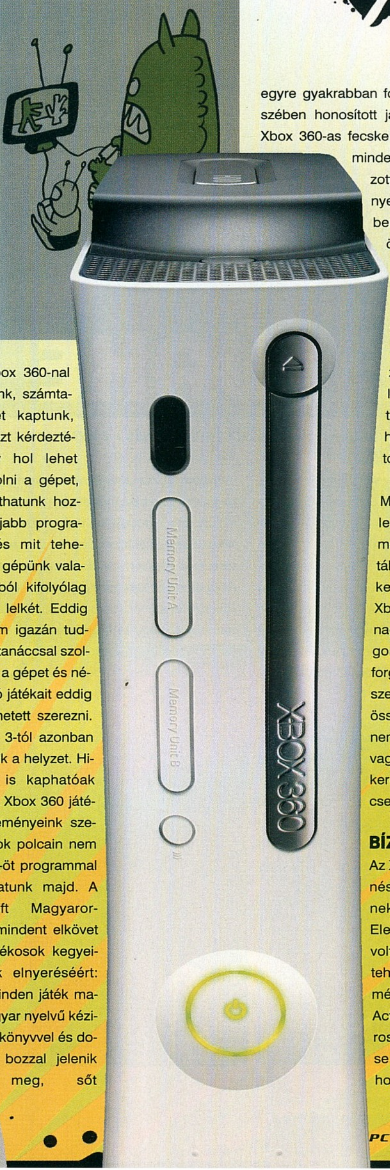
Ennek során megmutatkozott a Bioshock legjobb vonása, a teljes szabadság – karakterünket több száz irányba fejleszthetjük, minden képesség új taktikák és kombinációk új tárházát hozhatja elő.

A demó elején kiderült, hogy a Big Daddyket borító páncél nem csak erősnek tűnik, hanem az is – sem a pisztoly, sem a shotgun nem volt képes megsebezni, vagy akár lelassítani. Ekkor a Ken Levine vezető designer által irányított karakter teleportálással menekül el, és új tervet eszelt ki: egy különleges képességgel „megfestette” a minket kereső Big Daddyt, aki ettől automatikusan minden, a környéken levő lény ellenségévé vált, vagy hamarosan már az agresszív látogatókkal kellett megküzdenie. Ezt követően láttunk példát hackelésre (így szereztünk lebegő robottestőröket), telekinézis használatára (a ránk dobott gránátokat küldtük el „apunak”). A Big Daddy végül vagy tíz percnyi csata után dőlt el, és így is alig láttunk valamit a hat, teljesen átalakítható fegyverből és a közel hetven különleges képességből – az biztos, hogy a Bioshock milliónyi lehetőséget fog kínálni a kísérletező kedvű játékosoknak.



barcelona

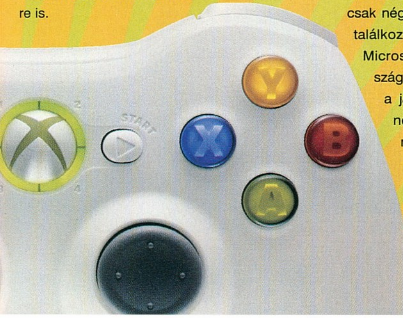
JUMP IN MAGYARORSZÁG



November 3-a nagy nap lesz a Microsoft Magyarország életében. Ettől a jeles dátumtól kezdve ugyanis Magyarországon hivatalosan is forgalomba kerül az Xbox 360. A Sony tehát nálunk is komoly vetélytársra akadt. A nagyok versengéséből egy valaki biztosan győztesen kerül ki: a fanatikus játékosok!

JUMP IN

A magyar debütálás természetesen sok szempontból megkönnyíti mind a sajtó, mind pedig a vásárlók életét. Egyrészről minden bonnyal töméntelen számú TV-, rádió- és magazinreklámmal találkozhatunk majd, így a videojáték végre ismét a nagyközönség fókuszába kerül, és reményeink szerint meg is érinti azokat. A piac nőni fog, a videó és PC-s játékok eladása pedig megemelkedik. A sajtó szempontjából végre nálunk is hozzáférhetőek lesznek a megjelenés előtti tesztverziók, amik a Guru szempontjából sem utolsó, hiszen az X06-on bejelentett játékok nagy része megjelenik majd PC-re is.



Amióta Xbox 360-nal foglalkozunk, számtalan levelet kaptunk, amikben azt kérdeztétek, hogy hol lehet megvásárolni a gépet, hogyan juthatunk hozzá a legújabb programokhoz és mit tehetünk, ha a gépünk valamilyen okból kifolyólag kilehelte a lelkét. Eddig sajnos nem igazán tudtunk okos tanáccsal szolgálni – bár a gépet és néhány kiadó játékait eddig is meg lehetett szerezni. November 3-tól azonban megváltozik a helyzet. Hivatalosan is kaphatóak lesznek az Xbox 360 játékok így reményeink szerint a boltok polcain nem csak négy-öt programmal találkozhatunk majd. A Microsoft Magyarország mindent elkövet a játékosok kegyeinek elnyeréséért: minden játék magyar nyelvű kézikönyvvel és dobozzal jelenik meg, sőt egyre gyakrabban fogunk találkozni teljes egészében honosított játékokkal is. Az első ilyen Xbox 360-as fecske a Viva Pinata lesz amiben minden egyes játékban elhangzott szöveg és menü magyar nyelvű feliratot kapott. November 3-tól hozzáférhetünk az összes Xbox 360-as kiegészítőhöz is. Hamarosan jön a vezeték nélküli kormány, a Live Vision kamera, a vezeték nélküli headset és a debüt napjától azonnal hozzáférhetünk a különféle előlapokhoz, kábelekhez, akkutöltőkhöz egyszóval mindenhez, ami Európában kapható.

Magyarországon eddig a legnagyobb problémát a meghibásodott gépek okozták. A jórészt kintről, vagy kiskereskedésekben vásárolt Xbox 360-ok cseréje így elég nagy, sokszor megoldhatatlan gondot jelentett. A hivatalos forgalmazástól kezdve természetesen változik a helyzet. Az összes gép garanciális lesz, nem kell majd külföldre utazni vagy heteket várni amíg a kiskereskedők bevizsgálják és kicserélik a terméket.

BÍZTATÓ JÖVŐ

Az Xbox 360 hivatalos megjelenése ugyanolyan mérföldkőnek számít mint anno az Electronic Art piacra lépése volt. A játékszakma és a piac tehát új lendületet kap és reméljük, hogy a Ubisoft vagy az Activision személyében hamarosan új piaci szereplő belépése fog megtörténni. A lényeg, hogy Jump In!

Az átvezető jelenetek egész mesésen voltak megrendezve, megkoreografálva!

ALAN WAKE

fejlesztő > Remedy kiadó > Microsoft megjelenés > 2007

Az Alan Wake a tavalyi E3-on debütált, és bár igen jóban vagyunk a finn fejlesztőkkel, semmit nem sikerült kihúznunk belőlük – az előzetesen megbeszélt interjút is lemondták, mert viszszavonultak bázisukra, és több mint egy éven keresztül a legteljesebb titoktartás közepette dolgoztak. Az X06 volt az alkalom, amire előbújtak rejtekhelyükről, és végre bemutatták a világnak, hogy mi is az az Alan Wake – és hogy igazából ki is az az Alan Wake…

Alan egy író, méghozzá horroríró. Nem túl sikeres, egészen addig, amíg szörnyű rémálmok nem kezdik kínozni. Ezeket önti könyvbe, és ezzel végre befut – öröme természetesen nem tarthat soká, barátnője, Alice ugyanis nyomtalanul eltűnik. Alan kétségbeesetten keresi szerelmét, de nem talál rá – viszont az álmok visszatérnek; még szörnyűbbek, mint korábban. Hősünk már szinte fél elaludni, így egy eldugott kis városkába utazik, és befekszik egy alvásklinikára. Az álmai nem szűnnek, viszont a jegyzetfüzetében minden reggel újabb és újabb fejezetek jelennek meg – egy újabb horrorisztikus könyv van születőben. Alan csak azt nem tudja, hogy ki vagy mi írja azt.

Ebben a szürreális helyzetben indul a játék, melyben ki kell derítenünk, hogy hol húzódik a határ az álmok és a valóság között, hová tűnt Alice és hogy vajon mi okozza hősünk sanyarú helyzetét. A konkrét sztoriról továbbra sem árultak el sokat, a bemutató első fele egy technológiai demonstráció volt. Ennek során megmutatták a száz négyzetkilométeres játékvilágot, me-

A tornádó közepétől tíz méterre szaladgálni nem egy életbiztosítás

lyet természetesen mindenféle töltögetés nélkül járhatunk be. Láttuk a felerősödő szél által rángatott, félelmetes erdőket, letekintettünk a legmagasabb hegycsúcsról, és azt is megmutatták a fejlesztők, hogy a világ egyes részei milyen eltérően néznek ki különböző időpontokban. Ezt követte az árnyékok bemutatása (perfekt!) és fizika demonstrálása – ennek érdekében egy tornádót eresztettek rá egy szeméttel telizsúfolt parkolóra és a körülötte levő házakra, és csodálkozva néztük, ahogy deszkánként bontja le az épületeket a forgószél.

Ezt követően egy korai küldetést nézhettünk végig. A feladatunk egyszerűnek tűnt: el kellett jutni egy kis hegyi viskóhoz, és még autónk is volt.

Természetesen hamar elromlottak a dolgok; mikor Alan azon elmélkedett, hogy a tőle függetlenül (?) készülő regényében épp egy ilyen úton találkozik a hős egy stoppossal, rögtön feltűnik egy fuvarra vágyó fickó. Még mielőtt ezt megemészthetnénk, egy balesetet találunk, egy halottal – Alan kipattan a kocsijából, hogy megnézze, segíthet-e, mire egy kamion nekivágódik az autójának, vélhetően megölve a stoppost, ájulásba taszítva hősünket. Mikor felébred, már sötét éjjel van, egyik kezében egy zseblámpa, másikban egy pisztoly figyel. Innentől kezdve átment akcióba a kalandozás – különös, szinte láthatatlan entitások kergettek minket, folyamatosan szétrobbantva a lámpákat – Alannek rohannia kellett, hogy a fény biztonságában maradjon. Amikor ez nem sikerül, előkerül a zseblámpa, és azzal a fura lényekre világítva előtűnik egy alak – őt pedig már sikerül néhány pisztolylövéssel megsebeznie, vagy legalábbis elűznie. A bemutató vége természetesen nem vidám – a viskó minden ablaka bezárul, elpattan az utolsó izzó is, és Alan magára marad a sötétben. Noha még mindig rengeteg kérdésünk van a játékkal kapcsolatban, az biztos, hogy az Alan Wake 2007 leghangulatosabb, legrémisztőbb és egyik legszebb játéka lesz.

MAX 3?

Bár a Remedy kizárólag az Alan Wake-en dolgozik, biztos, hogy lesz Max Payne 3, csak éppen egy másik fejlesztőcsapat stúdiójából.

X06 APRÓSÁGOK

MASS EFFECT

Ugyan a Bioware játékai előbb-utóbb mindig megjelennek PC-re, a kanadai fejlesztők az X06-on azt mondták, hogy a Mass Effect lehet a kivétel. Ez pedig sajnálatos, hiszen a játék egészen zseniálisnak tűnik: van a szokásos Bioware-minőségű sztori a galaxisba visszatérő robotokról, de közben több száz bolygó és űrállomás várja, hogy felfedezzük. Pazar grafika, akciódús, de taktikus harc; imádjuk!

DEAD OR ALIVE XTREME 2

A DOAX első része egy igen élvezetes strandröplabda-szimulátor volt, a férfiszemnek tetsző körítéssel: trópusi szigettel és vidáman ugrándozó szexi lányokkal. A második rész is hasonló lesz, csak itt a röplabdázás mellé beugrik a jet-ski is, mint sportág. E mellett kapunk rengeteg kajla minijátékot és lányonként 300 (!) összegyűjthető fürdőruhát.

A láncfűrészes géppuska hamar feliratkozott kedvenc fegyvereink listájára

GEARS OF WAR

fejlesztő > *Epic* **kiadó >** *Microsoft* **megjelenés >** *2006. IV. negyedév (XBox 360)*

A Microsoft idei legfontosabb és legjobb játéka, reményeik szerint „idei Halója" mindenféleképpen a Gears of War. Az Epic gárdája által készített játék egy komor és véres háborús történet, mindez csodálatos grafikával és élvezetes játékmenettel kiegészítve – és ami a legjobb, valamikor jövőre megjelenik PC-re is.

Az X06 a lehető legjobb alkalom volt a Gears of War felderítésére, titkainak kifürkészésére, hiszen mind multiban, mind egyedül vagy egy órát töltöttünk el vele, kaján mosollyal az arcunkon láncfűrészelve szét mindenkit, aki elég botor volt ahhoz, hogy a hatóterünkbe kerüljön. Először az első nap estéjén, a partin tudtuk kipróbálni a programot, méghozzá egy stílusosan berendezett szobában, nyolcfős multihentelés közepette. A szabályok nem voltak túl bonyolultak: két csapat, akinél utoljára vannak túlélők, az nyert – hét nyertes meccs pedig a végső győzelmet jelentette.

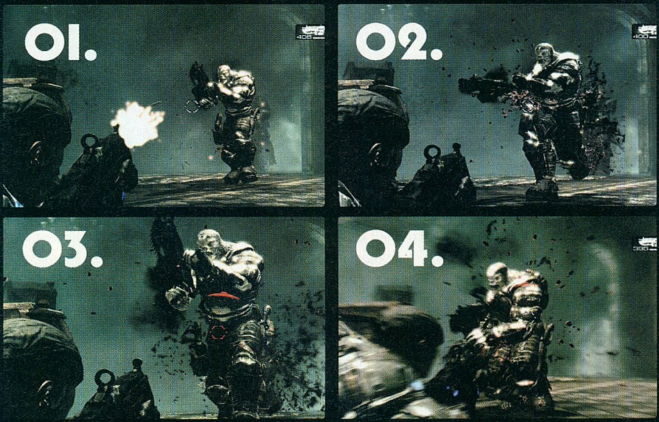
MULTI

A Gears of War tíz multiplayer térképpel fog megjelenni. Mindegyiken lesz néhány veszélyzóna: vonatok, csapdák, lángszórók.

A két faj, vagyis az emberek és az idegen locustok között a kinézeten kívül nem volt eltérés, ugyanazokkal a fegyverekkel és esélyekkel indultak neki a véres küzdelemnek. Ez utóbbi jelző nem véletlen, minden találat vérszökőkutat eredményezett, ami némiképp ellentétben állt azzal, hogy ha testre céloztunk, páncélozott harcosaink valami elképesztő mennyiségű skulót bírtak ki. Ha ehhez hozzávesszük, hogy a fedezékharc miatt a pontos célzásra nem sűrűn van lehetőség, illetve azt, hogy az elhullott, de nem cafatokra lőtt bajtársakat egy gombnyomással fel lehet támasztani, máris érthető, hogy a hét győz-

A fedezékharc a Gears of War lelke, és szerencsére igen jól működik

A Gears of War designerei, mindenek előtt CliffyB azt akarták elérni, hogy a játék minden pillanata egy háborús film akciódússágát, intenzitását hordozza. Így alakult ki a fedezékes harcmodor, a karakterhez nagyon közel elhelyezett kamera, no és persze a rengeteg vér... A mellékelt képsorból remélhetőleg átjön, hogy a fejlesztők szándéka beteljesedett!



XO6
APRÓSÁGOK

CALL OF DUTY 3

Sajnos a Call of Duty 3 nem készül PC-re (legalábbis egyelőre nincs jele), pedig ennek igencsak örülnénk. A CoD 3 ugyanis éppolyan intenzív lett, mint elődje – csak éppen ezúttal kizárólag Normandiában lesz dolgunk. Az újítások közül kiemelkedik a rombolható környezet, ami miatt sokkal több taktikázásra van szükség – most már nem lehet a végtelenségig egy faláda mögött lapulni.

LOST PLANET

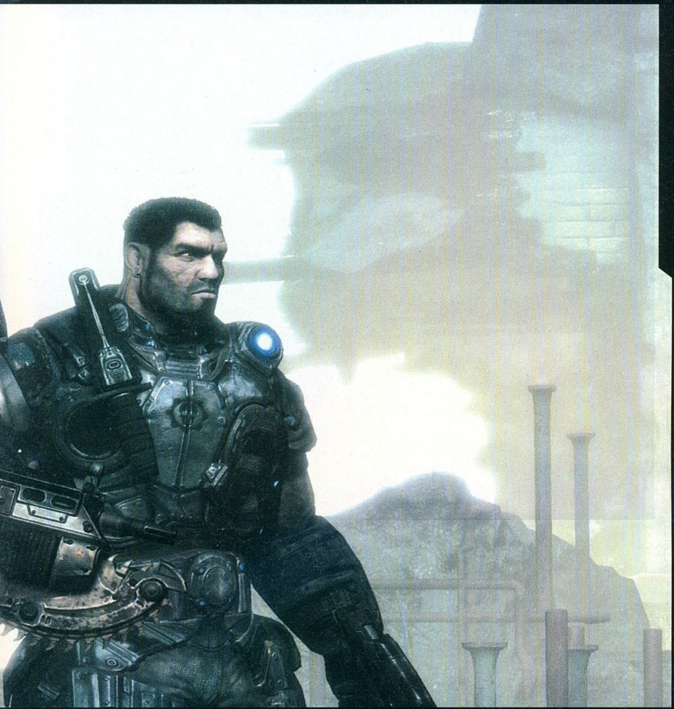
A Capcomnak már volt egy sikere X360-on, ám a Lost Planet még a Dead Risingnál is ígéretesebb. Egy jégkorszak által sújtott bolygón kell különféle idegen lényeket halomra hentelnünk. A japános sztori kellőképp hangulatosnak tűnik, a remek fegyverek, a hatalmas főellenfelek és a gyönyörű grafika pedig a kiállításon is lenyűgöztek minket.

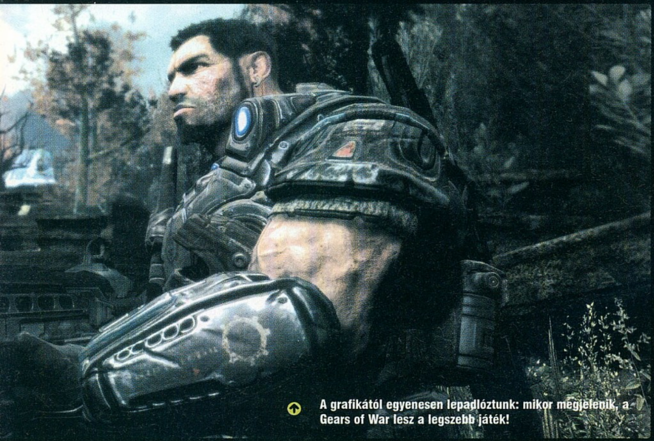
Kis csapatunk ugyan nagyrészt börtöntöltelékekből áll, ám hatékonyságu(n)khoz nem férhet kétség

tes meccsig menő küzdelem miért tartott 25 percig. Eleinte ráadásul mindenki csak ismerkedett a fedezékrendszerrel (egy gombnyomással bármilyen akadály, tereptárgy mögé be lehet vetődni, majd innen vagy vakon, vagy kihajolva célzottan lehet akciózni) és a meglehetősen apró, ám rengeteg búvóhelyet kínáló pályával. Az igazán nagy üvöltözés akkor tört ki, mikor valaki felfedezte, hogy a gépfegyver végén levő apró, ám rendkívül effektív láncfűrészt melyik gomb aktiválja, és nekiállt kettéfűrészelni mindenkit a pályán. Innentől kezdve aztán megindult a verseny, és hiába lett volna néha hatékonyabb a sörétes vagy a rakétavető, az emberek általában a közelharcra szavaztak. Csak a történelmi hűség kedvéért jegyezzük meg, hogy Grath vezényletevel az emberi seregek győztek – méghozzá elég megsemmisítő arányban...

Másnap aztán – azon túl, hogy abban a szerencsében volt részünk, hogy maga CliffyB mészárolt le minket többször is – kipróbálhattuk a játék egyedül, vagy kooperatív módban játszható történetét is. A más milliónyi videóról és az E3-as prezentációról ismert börtön után szabadon játszhattunk tovább, és átverekedtük magunkat vagy hat pályán. Az alapok nem sokat változtak: fedezék, gránátok, lövöldözés, fűrészelés. A gépi társaink általában a maguk harcát vívták, és úgy voltak belőve, hogy bőven legyen dolgunk mellettük, még akkor is, amikor hárman koslattak utánunk. Az ellenfelek valamivel agresszívabbra voltak véve (a normál fokozat volt csak kipróbálható), bátran támadtak, és ha oktalanul előrerohantunk, akkor bizony könyörtelenül végeztek velünk.

A fedezékes játékmenet igen jól használható, a megfelelő pillanatban kivágódva búvóhelyünk mögül, vagy átugorva egy másik rejtekhelyre hatalmas taktikai előnyre tehettünk szert – ráadásul az is baromi jól nézett ki, amikor egy alacsony falon átugorva szó szerint letaroltunk, majd kivégeztünk egy ellenfelet. Sasa ugyan a hatodik pálya környékén már vágyott valami másra, valami változatosságra, de az Epic fejlesztői megnyugtattak minket – alig láttuk a játék felszínét, megannyi extra helyszín, harci helyzet és egyéb csoda (talán járművek is...) vár még ránk a játék későbbi szakaszában. Ez igaz is lehet, hiszen amíg eljutottunk, végig ugyanabban a városban jártunk.





A grafikától egyenesen lepadlóztunk: mikor megjelenik, a Gears of War lesz a legszebb játék!

Persze ez sem volt unalmas, hiszen a játék valami döbbenetesen nézett ki – az átvezető jelenetek láttán például senki nem kételkedhet benne, hogy a megfelelő kezekben az Xbox 360 bármilyen más hardverrel fel tudja venni a versenyt. A hatalmas, végletekig kidolgozott épületek, a gyönyörűen animált ellenfelek – alig két [illegible]ussal találkoztunk, szóval tényleg van még meglepetés a teljes verzióra is! – és a hangulatos helyszínek együttesen messze a kiállítás legszebb játékává emelték a Gears of Wart. Ehhez még vegyük hozzá a remek hangokat és az ilyen durva akciójátéktól talán szokatlanul lágy, ám igen atmoszferikus zenét, és máris láthatjuk, hogy nem ok nélkül reménykedik a Microsoft abban, hogy a Gears of War lehet az a játék, amellyel oda tudnak szólni az idén – Amerikában – új konzollal jelentkező Sonynak és Nintendónak. Remek játék, elsöprő multival és csodálatos grafikával – most már csak a PC-s verziót kellene sürgősen elkészíteniük a fejlesztőknek!

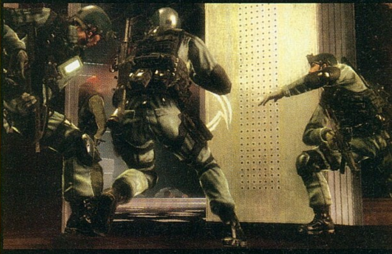
X06 APRÓSÁGOK

CRACKDOWN

Az első két GTA kitalálója, David Jones a Crackdownnal tér vissza a játékvilágba. Természetesen nem váltott stílust, ezúttal is egy nagyvárost dúlhatunk fel, az általunk szabadon választott módszerrel. Igaz, ezúttal a törvény oldalán állunk, de így is vadul lehet tombolni a metropoliszban; ráadásul sci-fi környezetről van szó, így szuperhős-képességeket tanulhatunk, lézerágyúkkal pukkanthatunk.

RAINBOW SIX VEGAS

Az X06-on módunk nyílt kipróbálni a R6 Vegas legújabb verzióját is. Sajnos nem tudni, hogy a PC-s verzió mennyire fog különbözni ettől, de lényeg a lényeg, mi élveztük a terrorelhárítást. A grafika csodálatos, a háromfős csapat meglepően sokat tud taktikázni – az új kütyükkel pedig szinte Splinter Celles lett a hangulat. Multiban pedig egyenesen isteni volt!



カラセヌえ

TOП

1A 5E

15

eredeti
jatekok

カラセヌえ

írta · *Grath*

Team Fortress 2. Command and Conquer 3. Grand Theft Auto 4. Final Fantasy 12.

Megannyi remek játék, telis-tele újításokkal – a sokmilliós eladások garantáltak mindegyik esetében. A játékosok imádják ezeket a régi sorozatokat, némelyeket már jóval több mint egy évtized óta gyűrik. A piacot ma a folytatások, mellékszálak, kiegészítők és filmen, könyvön alapuló játékok uralják, ezek ugyanis biztos anyagi sikert jelentenek, a kiadók pedig nem szeretnek kockáztatni. Csak arról feledkeznek meg néha, hogy egy sorozat elindításához nem kell más, csak egy eredeti ötlet és egy jól összerakott program – a játékosok szeretik az eredeti dolgokat.

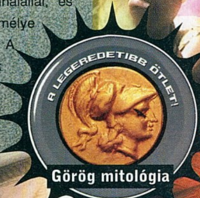
Az utóbbi néhány évben olyan sorozatok indultak, mint a Splinter Cell, a Halo, vagy a Call of Duty – a játékosok jutalmazzák a zseniális új programokat, és továbbra is várják őket. Ezért készítettük ezt a kissé rendhagyó összeállítást, melyben az általunk leginkább várt 15 eredeti, mindenféle licenc, előző rész nélküli játékokat gyűjtöttük össze, ráadásul köztük olyanokat, melyekről korábban még sosem írtunk. A lista persze korántsem teljes, elég, ha belelapoztok az X06 kiállítással foglalkozó cikkünkbe – az ott bővebben kifejtett alkotások szinte mindegyike (Assassin's Creed, Bioshock, Alan Wake, Gears of War, plusz a zseniális Mass Effect) ilyen. Meg kell vallanunk, tetszik a Microsoft és főleg a Ubisoft ezen hozzáállása, és azon is meg vagyunk döbbenve, hogy az EA is ebbe az irányba tart – szinte havonta jelentenek be egy-egy új sorozatot, sajnos a legtöbbet egyelőre csak konzolra; viszont az, hogy a listánk első két helyezettje is tőlük érkezik, mutatja, hogy a PC-s piacot sem hanyagolják el.

A sok imádott sorozat folytatásai mellett tehát adjatok esélyt az újoncoknak is, ki tudja, melyikből válik egy új Starcraft, Diablo vagy éppen Doom…

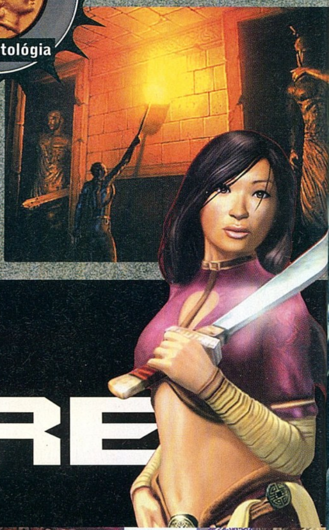
15 THESEIS

fejlesztő > *Track7* **kiadó >** *?*
megjelenés > *2007. harmadik negyedév*

Az első kalandjátékukon dolgozó görög fejlesztők a saját háztájuk környékén kerestek ihletet: a Theseis Athénban fog játszódni, ehhez a grafikusok aprólékosan lemodellezték a hatalmas, modern város több kerületét is – plusz Hádész néhány bugyrát, bár itt gyaníthatóan nem fényképek és GPS-adatok alapján dolgoztak. Két hősünk a mitikus dolgok és az ókori vallási szimbólumok kutatója, akik általában nem sok vizet zavarnak. Egy nap viszont furcsa megbízást kapnak, és villámgyorsan bekerülnek valami óriási és irreális dologba: római katonák tűnnek elő, csuklyás szektatagok fenyegetik őket kínhalállal, és még az ismerősen dohos kripták mélye is megannyi új szörnyűséget rejt. A Theseisben a mai kalandjátékok nagy részéhez hasonlóan lesz némi akció, de a hangsúly a logikai fejtörőkön lesz.



Úgy néz ki Palpatine túlélte a Halálcsillag felrobbanását



14 JADE EMPIRE

fejlesztő > *Bioware* **kiadó >** *2K Games*
megjelenés > *2007. első negyedév*

Ugyan a Jade Empire Xboxon már másfél éve megjelent, még elég sokat kell várni a PC-s verzióra. Sebaj, ennyi idő alatt talán fel lehet készülni rá, hogy a jó öreg gondolkodós-stratégiázós-pauzálós Bioware harcrendszernek búcsút inthetünk, itt bizony egy harcművészt kell alakítanunk és a jobbegyenestől kezdve a tűzgolyón át a démoni formába való átalakulásig mindent bevethetünk. Az ókori Kína által ihletett világ és csodálatos, ezerféle utat kínáló történet természetesen hozza a szokásos Bioware-színvonalat, tehát a kanadaiak rajongóinak nem kell aggódnia.

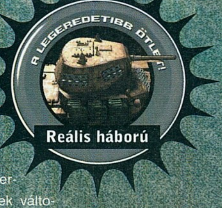
13 CROSSFIRE

fejlesztő > ***Pivotal*** **kiadó >** ***Eidos***
megjelenés > ***2007. negyedik negyedév***

Az Eidos az X06-on jelentette be legújabb játékát, ám azon a tényen túl, hogy készül a Crossfire, túl sokat nem tudtunk meg róla. A játék egy pergős, cseppet sem realisztikus FPS lesz, két fontos jellemzővel. Az egyik a kooperatív játék (mindig ketten megyünk, ha a haverunk kiszáll, a gép veszi át a helyét), a másik pedig a Havok segítségével elért teljesen szétlőhető-robbantható terep, remélhetőleg némiképp jobban megoldva, mint a rosszemlékű Red Factionben...

11 ARMED ASSAULT

fejlesztő > ***Bohemia*** **kiadó >** ***SOS Game Street***
megjelenés > ***2007. első negyedév***



Oké, az tény, hogy az ArmA senkit nem a grafikájával fog lenyűgözni – legfeljebb azokat, akik az Operation Flashpoint óta más FPS-re rá sem vetették a szemüket. A cseh fejlesztők azonban nem is ezzel akarnak aratni, hanem a hatalmas, nyílt harcmezőkkel és a realizmussal: fáradó, láblövéstől bicegő katonák, valósághűen viselkedő járművek egész armadája, a jelenlegi legmodernebb fegyverzet... A küldetések változatosabbak lettek, másodlagos feladatokkal és egyre változó körülményekkel lettek feldúsítva.

12 KANE AND LYNCH

fejlesztő > ***IO*** **kiadó >** ***Eidos***
megjelenés > ***2007. II negyedév***

Az IO kicsit félretette a kopasz bérgyilkost, és ehelyett két, nem kopasz, ám sokkal kegyetlenebb gazfickót tett meg következő játékuk főszereplőjének. A maffiának dolgozva kell brutális feladatokat teljesítenünk, az ellenfelek mellett azzal a nem éppen apró problémával is megküzdve, hogy gonoszabb figuránk, Lynch pszichopata, és amikor elgurul a gyógyszere, kontrollálhatatlanná válik. Persze ilyenkor sem maradunk egyedül, hiszen a banditákból álló kisded seregünket természetesen továbbra is szabadon kontrollálhatjuk. Másik hősünk, Kane sem egy mindennapi alak, egyrészt ugye fél szemére vak, másrészt pedig már halálra ítélte a maffia – csak azért van életben, mert ha végrehajtja a veszélyes feladatokat, talán nem nyírják ki a családját. Talán... A két figurát irányíthatja két játékos, más multi viszont nem lesz.

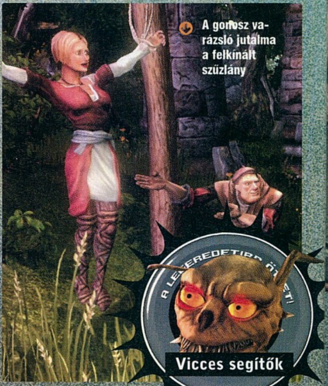
Úgy gondoljuk, a táncoló tömegből nem mindenki fogja megérni a másnapot...

®
TOП
15
eredeti
jatekok

10 OVERLORD

fejlesztő > Triumph kiadó > Codmasters
megjelenés > 2007. harmadik negyedév

Az Overlord egy meglehetősen kajlának ígérkező játék, kissé olyan, mint a Dungeon Keeper egy mai verziója. Adott egy szép fantasy birodalom, hegyekkel és völgyekkel, várakkal és parasztokkal, szörnyekkel és mágusokkal. Utóbbiak ellen kell harcba indulnunk, mégpedig az előbbiek segítségével: apró goblinokból álló haderőnkkel kell elérni, hogy csak egy varázsló maradjon talpon – és az lehetőleg mi legyünk. Mi szórjuk az áldást, irányítjuk hebehurgya, szedett-vedett seregünket, és terrorizáljuk a népet.


A gonosz varázsló jutalma a felkínált szűzlány

A legeredetibb ötlet!
Vicces segítők

9 FALL OF LIBERTY

fejlesztő > Spark kiadó > Codemasters megjelenés > 2007. negyedik negyedév

A Fehér Ház tetején horogkeresztes zászló lengedezik, Manhattant atombomba törölte el, az utcán német járőrök mászkálnak – a második világháborúnak ebben a játékban úgy lett vége, ahogy még nem láttuk. Feladatunk ebben az FPS-ben egy amerikai hazafi irányítása lesz, és talán az sem meglepő, hogy a krautok kiszorítása az újhazából lesz a végső cél.

A legeredetibb ötlet!
Alternatív történelem

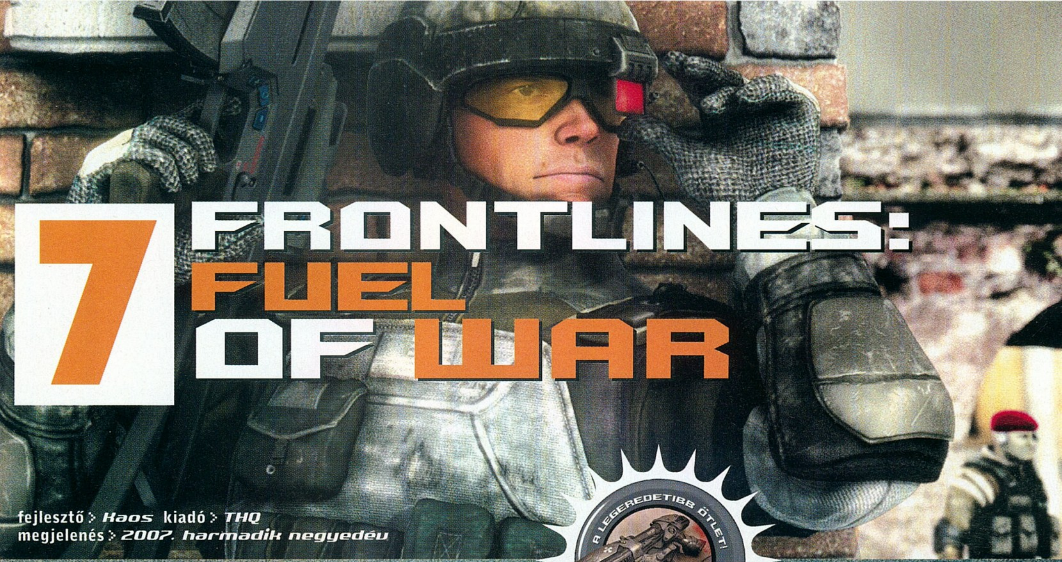
A Freedom Fightersben a komcsik támadtak, most a nácik

HAZE 8

fejlesztő > Free Radical kiadó > Ubisoft
megjelenés > 2007. második negyedév

A Free Radical PC-n ugyan egyelőre még nem villantott, de a csapatnak konzolos berkekben jó híre van. A Haze egy furcsa FPS lesz, egyrészt megkapjuk a manapság divatos dzsungeles akciózást, fizikával, járművekkel és nagyon szép grafikával, másrészt viszont a sztori sokkal összetettebbnek ígérkezik, mint bármelyik riválisánál. Vannak itt marakodó politikusok, droggal edzett és agymosott seregek, hirtelen megváltozó személyiségű vagy éppenséggel eltűnő társak, és kellemes mennyiségű misztikus mellékszál.

A legeredetibb ötlet!
Érdekes sztori



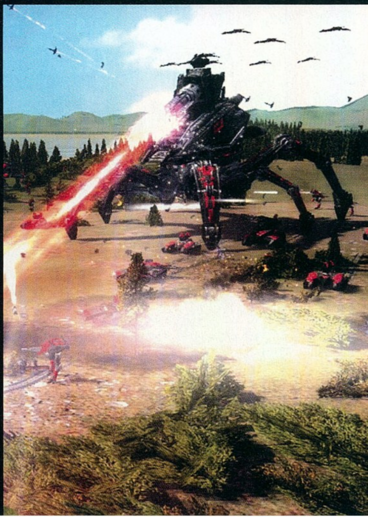
7 FRONTLINES: FUEL OF WAR

fejlesztő > *Kaos* **kiadó** > *THQ*
megjelenés > *2007. harmadik negyedév*

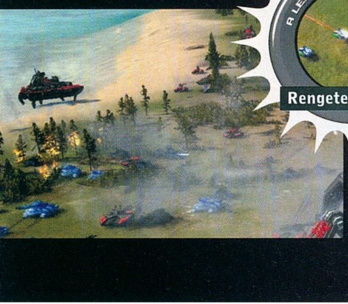
Ha nagyon őszinték akarnánk lenni, a Frontlines-t ki is zárhatnánk ebből az összeállításból, hiszen letagadhatatlan, hogy honnan származik; ha pedig ismerjük a fejlesztőket, ez még inkább így van. A Kaos a régi Battlefield 1942-mod, a Desert Combat alkotóiból áll, és minő meglepetés, első önálló játékuk is valami nagyon hasonló lesz. Pár évvel járunk a jövőben, amikor a háborúkat már nyíltan vívják az olajkincsekért, és leginkább afrikai tájakon fogunk küzdeni. Vegyünk mindent, ami jó a Battlefield 2-ben (parancsnokok extra képességekkel, szakaszok, rangfejlődés, rengeteg jármű és fegyver), adjunk alá egy rendkívül pofás grafikai motort, illetve szabadon módosítható arzenált, valamint irányítható vagy éppen önjáró robotokat és nagyjából készen is van a Frontlines receptje. Az egyetlen eltérés, hogy a harcok nem kontrolpontokért fognak zajlani, hanem mindkét félnek minden pályán eltérő feladatai lesznek. Most már csak arra vagyunk kíváncsiak, hogy mire fog menni az Unreal Tournament 2007 és az Enemy Territory: Quake Wars ellen...

6 SUPREME COMMANDER

fejlesztő > *Gas Powered* **kiadó** > *THQ*
megjelenés > *2007. második negyedév*

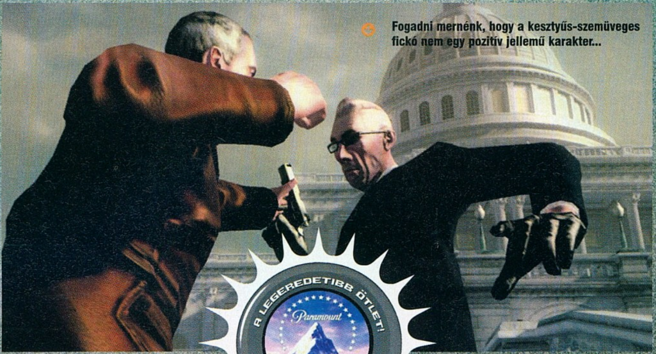


Mivel a Company of Heroes már megjelent, a Supreme Commander most már társ nélkül foglalhatja el a leginkább várt stratégia trónját a szerkesztőségen belül. A Total Annihilation örököse ismét a robotok harcát mutatja meg, ezúttal három faj vágódik egymásnak nagy dühösen az univerzumban. A pályák hatalmasak lesznek, egyszerre több fronton fog folyni a küzdelem, és minden ilyen ütközetben jó pár száz gépünk lesz bevetve hasonló méretű ármádiák ellen – ez tehát nem a kezdők RTS-e lesz, még úgy sem, hogy az irányításban rengeteg új megoldást alkalmaztak, hogy hajkitépés és arckaparás nélkül is túl lehessen vészelni egy-egy nagyobb balhét. Többek között összehangolt támadásokat indíthatunk, automatizálhatjuk a gyárakat és különféle eszközökkel védekezhetünk a beérkező nagy veszélyek – atomrakéták, száz méter magas óriásrobotok, ilyesmik – ellen. Már alig várjuk a szerkesztőségi LAN-partikat!



5 THE OUTSIDER

fejlesztő > Frontier kiadó > ?
megjelenés > ?



Fogadni mernénk, hogy a kesztyűs-szemüveges fickó nem egy pozitív jellemű karakter...

Ismét csúszik az Elite 4 megjelenése – ám ezúttal nem egy kutya- vagy vidámpark-szimulátor érdekében halasztja az ezer éve várt játékot a Frontier, hanem egy csodálatos akciójáték miatt. A filmszerű megoldásokkal operáló akciójátékban egy amerikai kormányügynököt alakítunk, aki békésen éli életét Washingtonban, mindennapos vendég a Fehér Házban – egészen addig, amíg minden a feje tetejére nem fordul, és az igazság bajnokából üzött vadda nem válik. Azt terjesztik róla, hogy összeesküvést szőtt az elnök megölésére, hogy terroristák ügynöke, hogy megbízhatatlan – ezért aztán egyrészt muszáj menekülnie, másrészt pedig kiderítení, hogy ki is tervelte ki ezt az egészet. A fejlesztők szépen lemodellezték az amerikai főváros jókora részét, itt kell bujkálnunk üldözőink elől, itt kell visszanyerni barátaink bizalmát. A játék mellé filmváltozat is készül.

4 DRAGON AGE

fejlesztő > Boiware kiadó > ?
megjelenés > ?

Már jó két éve teljes csend honol a Bioware háza táján a Dragon Age körül – teljes a titoktartás, az E3-on is csak annyit tudtunk kihúzni belőlük, hogy noha semmit nem árulnak el, egy hatalmas csapat dolgozik a programon. A sok fejlesztőre persze szükség is lesz, hiszen a Dragon Age jó eséllyel minden idők egyik legmonumentálisabb játéka lesz: több tucat bejárható hatalmas várossal, kidolgozott vidékek százaival, küldetések garmadájával. A világ kidolgozottságára talán jellemző adat, hogy több nyelvészt vettek fel, hogy a játék nem emberi fajai által beszélt nyelveket kidolgozzák – így aztán akinek kedve tartja, megtanulhat majd sárkányul is a játékban (ennek gyakorlati haszna persze meglehetősen kérdéses, de a lehetőség adott). A játék felépítése nagyjából a Baldur's Gate-ek vonalát viszi tovább, így aztán számíthatunk rengeteg különféle egyéniségű partitaggal, lesz egy kidolgozott fejlődési rendszer, megannyi mellékes vagy titkos feladat, és persze valósidejű, ám leállítható harcrendszer. Remélhetőleg hamarosan részletesebben is be tudunk számolni a játékról...

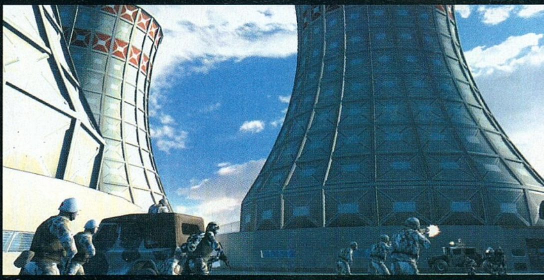
Ha tippelnünk kellene, azt mondanánk, hogy ma már nem így néz ki a játék...

3 WORLD IN CONFLICT

fejlesztő > *Massive* kiadó > *Vivendi*
megjelenés > *2007. második negyedév*

Voltak már ugyan a világtörténelemben klasszikussá nemesedett, hosszú évekig multiban gyűrt stratégiai játékok (Blizzard – bár ez nem feltétlenül illik ezen összeállítás szellemiségéhez –, kérjük az új Starcraftot), de olyan, mint a World in Conflict még nem volt. Ez ugyanis a Battlefieldek RTS-megfelelője lesz, azaz egy kifejezetten a csapatjátékra, az együttműködésre kihegyezett program. Kétszer négy játékos csaphat össze (lesz egyébként egyjátékos-mód is, de nem azon van a hangsúly), méghozzá mindenféle nyersanyagozás, építkezés nélkül. Alaphelyzetben mindenki egy-egy haderőnemet vesz irányítása alá, így egyvalakié a gyalogság, a másodiké a légierő, a harmadik a tankokat és egyéb guruló dolgokat kapja, a negyedik pedig a rögzített és mozgatható lövegekért, valamint a javító-gyógyító egységekért lesz felelős. A hangkommunikáció elengedhetetlen lesz a kevert stílusú, megtervezett támadásokhoz – amelyek egyébként battlefieldes kontrollpontok elfoglalásáért zajlanak.

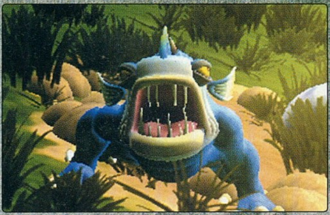
A LEGEREDETIBB ÖTLET!
Multiplayer RTS



2 SPORE

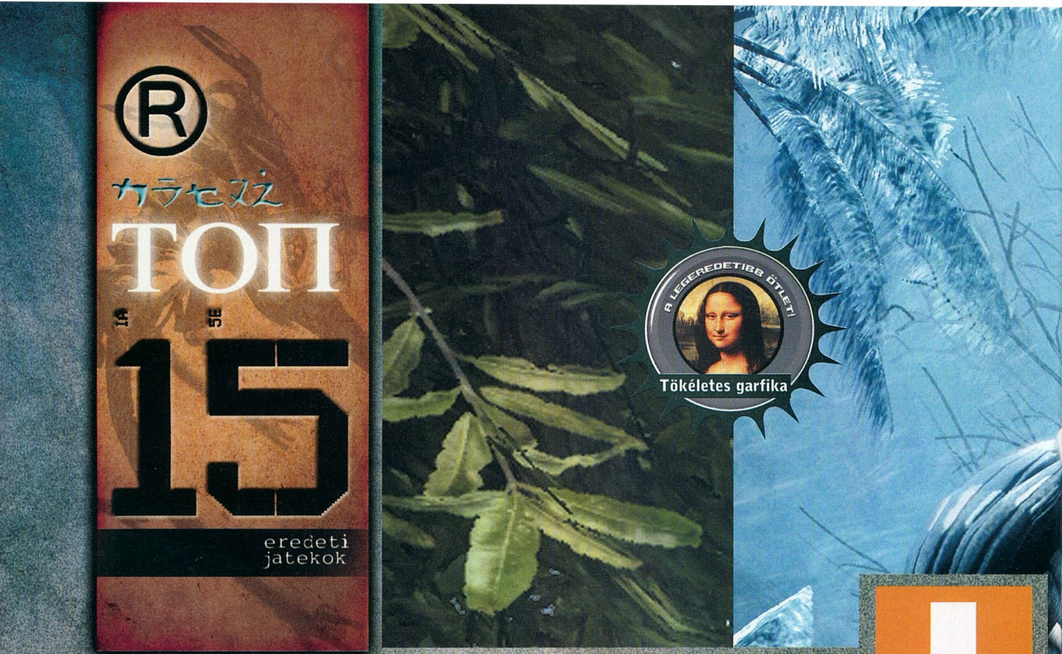
fejlesztő > *Maxis* kiadó > *Electronic Arts*
megjelenés > *2007. negyedik negyedév*

A LEGEREDETIBB ÖTLET!
Karaktertervezés



Talán nem meglepő, hogy Will Wright egy eredeti játékötlettel állt elő – ezt már megszokhattuk ettől a zseniális úrtól. A bő egy év múlva megjelenő Spore tulajdonképpen egy teljes evolúciós szimulátor lesz, melyet hat korszakba osztottak. Indulunk az egysejtű mikroba-léttől, majd jön az őslények enyhén veszélyes élete, később törzsbe verődünk, várost alapítunk, leigázzuk a bolygót, és végül kiszabadulunk a galaxisba, olyan visszafogottsággal, mint egy kiéheztetett kiskölök, aki besunnyog egy cukorka-raktárba.

Az eltérő korszakok eltérő játékmenetet is igényelnek, de hacsak nem nyújtjuk el mesterségesen a dolgokat, úgy tíz óra után jutunk el az űrbéli garázdálkodásokhoz, innentől minden megváltozik. Terraformálhatunk bolygókat, elrabolhatunk és keresztezhetünk teljesen eltérő lényeket, háborúkat robbanthatunk ki, kereskedhetünk, birodalmat alapíthatunk, vagy csak bejárhatjuk a milliónyi planétát, amelyeket – online kapcsolat esetén – a többi játékos teljesen sajátságos lényei laknak.



CRYSIS I

fejlesztő > *Crytek* **kiadó >** *Electronic Arts*
megjelenés > *2007. első negyedév*

Sok sikert kívánunk minden fejlesztőnek, hogy ennél szebbet kreáljanak. Nehéz dolguk lesz...

Nemcsak a legígéretesebb eredeti játék, de talán a legjobban várt PC-s játék címe is jár a Crysisnek, ami már rég levetette magáról a kezdeti időkben ráaggatott „Far Cry 2", illetve „spirituális Far Cry folytatás" címkéket. A korát megelőző grafikán, a helyszínen (egy trópusi sziget) és a hasonló hangzású címen (a „cry" szócska a német csapat nevében és minden termékében szerepel: CryTek, CryEngine, Crysis...) felül semmi köze nincs a 2004-es év nagy FPS-slágeréhez.

Az első dolog, ami a játékkal kapcsolatban szinte letaglózza az embert, az természetesen a grafika. Mi is vonakodtunk elhinni, hogy a Crysis valóban így nézhet ki, és meg is mozdul - de miután több alkalommal is volt szerencsénk akcióban látni és kipróbálni, meggyőződhettünk róla: nem csalás, nem ámítás, ez lesz 2007-től az a grafikai szint, amihez hasonlítgatunk majd minden más játékot.

Ilyen látványvilág mellett elég nehéz a nép figyelmét a játék tartalmi részeire vonni - de a német székhelyű nemzetközi csapat (köztük három magyarral, ezt sosem mulasztjuk el megemlíteni, mert büszkék vagyunk rájuk), derekasan igyekszik. A legnagyobb dobás a játékmenetben a nanotechnológiával készült spéci páncélunk, aminek a különféle funkcióit magunk szabályozhatjuk, mint mondjuk az X-Wingben. Persze az egyes területeket (futósebesség, védekezés, erő, álcázás) csak egymás kárára turbózhatjuk fel, viszont minden pillanatban az adott helyzetnek megfelelő szuperkatonát faraghatunk magunkból. Végigjátszhatjuk Rambóként, mindenkit halomra lőve a játékot, de próbálkozhatunk lopakodással, az ellenfelek kicselezésével is – a játék alkalmazkodik a mi stílusunkhoz.

A küzdelmet a koreai katonákkal, majd a környéket fagyba borító földön kívüli lények ellen nem egymagunk vesszük fel, négyfős csapat dolgozik a kezünk alá. Kommandósaink kidolgozott személyiséggel bírnak, és fejlett mesterséges intelligencia vezényli őket. A játékmenet szerves részét képezi majd a fizika, és ez nemcsak a rombolódó környezetben és

A játék felénél kinyíló űrhajó egy minijégkorszakot hoz a trópusi szigetre.

a járművek élethű viselkedésében nyilvánul meg, hanem például az utolsó pályák (ezek az idegenek űrhajójában játszódnak) kaotikusan változó gravitációjában, vagy az olyan apróságokban, mint hogy a sűrű dzsungelben a növényzet mozgása már messziről elárulja, ha valaki arra jár - ez főként multiplayerben lesz fontos.

A játékmenet megmarad annyira szabadnak, amennyire csak lehet – ugyan a sziget egyes részei különálló pályákként sorakoznak majd előttünk, de ezeken belül arra megyünk, úgy oldjuk meg a feladatainkat, ahogy csak jólesik. A sztori (amit mi magunk is dinamikusan változtathatunk például azzal, hogy hogyan viselkedünk a társainkkal) is rengeteg apró mellékszálat, felfedeznivalót rejteget (a rajongói fórumokon örök poénforrás, hogy a játék valójában a Lost tévésorozat szigetén játszódik), akárcsak a helyszín, így a 10-12 órásra becsült végigjátszást sokszor, sokfajta úton megismételhetjük majd, hogy minden titoknak a végére járjunk. Minderre persze még várnunk kell néhány hónapot, addig is ámuldozzunk a képeken és szuggeráljuk bőszen magunkba, hogy ez valóban így fog kinézni mozgás közben a mi gépünkön is (persze az önszuggeszció mellett némi plusz memória, új videokártya és processzor beszerzése is sokat lendít az ügyön).

CD GALAXIS

PC JÁTÉKOK, GYEREK ÉS OKTATÓPROGRAMOK – PLAYSTATION 2 ÉS PSP JÁTÉKOK – DVD FILMEK – SIKERKÖNYVEK

CSOMAGKÜLDÉS
házhozszállítás akár már
MÁSNAPRA!

Rendelésleadás telefonon:
479-0933
vagy interneten:
www.galaxisnet.hu

GYORS + OLCSÓ

Budapestre és az országon belül bárhová!

A házhozszállítás díja: a kiszállítási címtől és a megrendelt termékek darab számától függetlenül: egységesen 990 Ft.

Cégünk bejegyzett csomagküldő. Nyilvántartási számunk: C/002599

GalaxisNet

INTERNET ÁRUHÁZ!
0-24h, egész nap Online, friss termékinformációkkal

PC játék programok
PC gyerek programok
PC multimédia programok
Playstation 2 játékok
PSP játékok
DVD filmek
Könyvek

www.galaxisnet.hu

AJÁNDÉK MINDEN VÁSÁRLÁSHOZ!

Sacred Gold 3 990,-
Black & White 2* 3 890,-
Harry Potter Tűz Serlege* 3 890,-
Keresztapa* 3 890,-
Half-Life 2* 3 890,-
World of Warcraft 7 590,-
Call of Duty 2 GOTY 9 990,-
Unreal Anthology 7 190,-
Quake 4 5 990,-
Prince of Persia Two Thr. 2 990,-
Oblivion 6 990,-
Civilization 4 6 990,-
Serious Sam 2 4 990,-
Blitzkrieg 2 4 990,-
Heroes of M & M 5 9 990,-
FlatOut 2 1 990,-
King Kong 2 990,-
Rainbow Six Lockdown 2 990,-
Brothers in Arms EIB 2 990,-
Splinter Cell Chaos Th. 2 990,-

7 Sins HUN 3 990
80 nap alatt a Föld körül 1 990
Act of War 2 990
Act of War Gold (nov)* 3 990
Advent Rising 9 990
Afrika Korps vs D. HUN 1 890
Against Rome 990
Age of Empires 3 HUN 6 990
Aiken's Artifact 990
Air Conflicts HUN 5 990
Akimbo HUN 990
American Conq. Div. Nat. .. 7 990
Anno 1701 HUN (nov)* 9 990
Anno Domini 1193 990
Ant Bully 7 190
Aquanox 2 990
Arcanum 990
Archlord /online* 12 990
Armies of Exigo HUN 1 990
Army Racer HUN 1 990
Arx Fatalis 990
Asterix és Obelix XXL 1 890
Asterix és Obelix XXL 2 ..... 3 990
Atlantis Evolution HUN 3 990
Auto Assault /online 7 990
Bad Day LA, HUN 5 990
Bandits HUN 690
Bard's Tale 3 990
Battle of Europe 4 990
Battlefield 1942 .... 1 990
Battlefield 1942 Anthology 3 890
Battlefield Vietnam 3 890
Battlefield 2 .... 11 690
Battlefield 2 Spec. Forces.. 7 190
BF 2 Euro Forces (kód) 3 890
BF 2 Armored Fury (kód) ... 3 890
Battlefield 2142 .... 11 690
Battlestrike: Győzelem H ... 1 990
Battlestrike: Ostrom HUN .. 1 990
Bátor kismalac HUN 1 990
Bet on Soldier 3 990
Beyond Divinity 1 990
Beyond Good and Evil 1 890
Billy Hatcher* 4 990

Black & White 3 890
Black & White 2* 3 890
B & W 2 Battle of Gods...... 4 890
Blazing Angels:Squadron... 6 990
Blitzkrieg 1 190
Blitzkrieg 2 .... 4 990
Blood Rayne 2 .... 9 990
Boiling Point HUN 3 990
Borderzone 1 990
Breed 1 190
Broken Sword Angel of D. 11 990
Brothers in Arms HUN 3 990
Brothers in Arms EIB 2 990
Caesar 3 990
Caesar 4 HUN (nov)* 9 990
Call of Cthulhu 6 990
Call of Duty GOTY 3 990
Call of Duty 2 GOTY 9 990
Call of Juarez 6 990
Car Industries HUN 3 990
Cars (Verdák) 6 990
Catz 5 + Dogz 5 .... 2 990
Chaos League 990
Charlie and Chocolate F. ... 4 990
Chicken Shoot 2 HUN 990
Children of the Nile 1 990
Chrome Gold 1 990
City Life 7 990
Civilization 4 .... 6 990
Civilization 4: Warlords 7 990
Civilization Chronicles* 16 990
Civ 1-3 és kiegészítői, Civ 4
CivCity: Rome 9 990
Claw 990
Cold Fear 4 990
Cold War 4 990
Coden. Panzers P1 HUN 990
Coden. Panzers P2 HUN ... 4 790
Combat Flight Simulator 1 890
Combat Flight Sim 2. .... 3 490
Combat Mission: Overlord 990
Command&Conquer pakk . 7 190
C&C Generals Deluxe 3 890
C&C Tiberian Sun 3 890

Commandos 3 .... 1 990
Commandos Strike Force. . 8 990
Company of Heroes 9 990
Conflict Global Storm 6 990
Cossacks 2 .... 7 590
Cossacks 2 Battle for E. 5 990
Counter-Strike Anthology ... 3 890
Counter-Strike Source 7 190
Crashday HUN 5 990
Crescent Suzuki Racing* ... 1 990
Cross Racing Champ HUN 1 990
Crusader Kings 1 990
Csatamágusok HUN 1 890
CSI 1 .... 1 890
CSI 1+2+Miami 3 690
CSI 3 Dimensions of M. 5 990
Cúban: Missile Crisis* 990
D-Day HUN 1 890
Da Vinci Code 4 990
Dangerous Waters 4 990
Dark Messiah of... HUN*... 9 990
Dark Messiah Collector's* 12 990
DarkFall 2 .... 1 890
DarkStar One 5 990
Day of Defeat Source 4 890
Deadly Dozen 2 790
Desert Law 990
Desperados 2 .... 5 990
Destroyer Command 1 890
Deus Ex 2 .... 2 390
Devil Inside HUN 990
Devil May Cry 3 Sp.Ed. 5 990
Diablo 990
Diablo 2 Gold 2 990
Dino Crisis 2 .... 1 990
Disney játékok .... Hívj
Divine Divinity 1 190
Drakula 1,2 HUN, /db 990
Driver 1 890
Driver 3 .... 3 790
Ducati World Champ* 4 990
Dungeon Lords 7 590
Dungeon Siege 2 .... 6 990
Echelon Wind Warriors 990

Egypt 3 HUN 3 790
El Matador HUN 7 990
Elder Scrolls 4: Oblivion..... 6 990
Empire Earth HUN 1 990
Empire E. Art of C. HUN 1 990
Empire Earth 2 HUN 6 990
Enter the Matrix* 1 990
Europa Universalis HUN 990
Europa Universalis 2 .... 1 990
Everquest 2 .... 2 390
Everquest 2 és Kingdom.... 4 990
Evolution GT 5 990
Extreme 500 990
Fable HUN (nov)* 3 990
Faces of War 6 990
Fahrenheit: Indigo Proph*.. 3 990
Far Cry 1 990
F.E.A.R. 4 990
F.E.A.R. Kiegészítő* .... Jön
FIFA 2005 .... 3 890
FIFA 07 HUN 11 690
FIFA Manager 07 (nov)* ... 11 690
Fire Captain HUN 1 990
Fire Department 3 .... 5 990
Flatout 2 .... 1 990
Flight Simulator 2002 .... 3 490
Flight Simulator 2004 .... 9 990
FS 2004 Kiegészítők .... Hívj
Flight Simulator X* .... Jön
Football Generation 1 990
Football Man. 2007* .... Jön
Ford Racing 2 .... 1 990
Ford Racing 3 .... 1 990
Ford Street Racing 1 990
Freelancer 2 390
Froggy Castle HUN 990
Full Spectrum W: T. H. 10 990
Gangsters 990
Getting Up 3 990
Ghost Recon 3 .... 9 990
Glory of the Roman Emp ... 6 990
Godfather (Keresztapa)* 3 890
Gooka 990
Gorky Zero Aurora HUN 1 990

Gothic 2 .... 1 990
Gothic 2 Night of Raven..... 2 990
Gothic 2 Gold 3 990
Gothic 3 HUN (nov)* 9 990
Gothic 3 Collector's 12 990
Grand Theft Auto 3 .... 2 790
GTA Vice City 2 790
GTA San Andreas 6 990
Ground Control 1 890
Ground Control 2 HUN 1 890
GT Legends HUN 5 990
GTR (FIA GT R.) HUN 3 990
GTR 2 .... 6 990
GT-R 400* 1 990
GTI Racing HUN 5 990
Guild Wars (2006) /online .. 6 990
Guild Wars Factions /on..... 6 990
Guild Wars Nightfall* /on.... 6 990
Guild W. Nightfall Collect* 13 990
Gun* .... Akció
Gyűrűk U: Király visszatér . 3 890
Gyűrűk Ura Harc Középf.... 3 890
Gy.U. Harc Középföld. 2. . 12 790
Gy.U. Harc..2 Kiegészítő* . 7 190
Halálos Álmok HUN 1 990
Half-Life 2* 3 890
Half-Life 2 Episode One..... 4 890
Half-Life 2 Holiday Ed.* .... Jön
Halo 3 990
Harc a felhők felett HUN 1 990
Harci szekerek HUN 1 990
Harry Potter:Bölcsek köve. 3 890
HP 2 Titkok kamrája 3 890
HP 3 Azkabani fogoly 3 890
HP 4 Tűz serlege* 3 890
Három testőr HUN 3 990
Hearts of Iron 2 .... 1 990
Heaven and Hell 1 190
Heavyweight Thunder 990
Heroes of M&M 3 complete 1 890
Heroes 3+ Essential HUN* 1 990
Heroes of M & M 4 HUN 1 890
Heroes 4 Complete HUN ... 3 790
Heroes of M & M 5 HUN 9 990

Hitman 1 990
Hitman 2 .... 1 990
Hitman Contracts 1 990
Hitman Blood Money 9 990
Homeworld 990
Homeworld 2 HUN 1 890
Hotel Giant 1 890
House of the Dead 2 990
House of the Dead 3 .... 1 990
IL-2 Forgotten Battl HUN ... 1 990
Imperialism 2 .... 1 890
Imperium Galactica 2 HUN ... 990
Impossible Creatures 2 390
In Memoriam 2 390
Incoming Forces 990
Iron Warriors 4 990
Jagged Alliance 2 Gold 1 890
Jeanne d'Arc HUN 1 990
Jet Storm: Modern k. HUN. 1 990
Joint Task Force HUN* 7 990
Jurassic Park Op. Gen. 2 790
Just Cause 8 990
Kelták királya HUN 1 990
King Kong 2 990
King of the Road 990
Knights & Merchants HUN.... 990
Knights & Merchants 2 HU 1 990
Lego termékek EVM, /db ... 1 990
Alpha Team, Bionicle, Chess, Creator,Creator Knights, Drome Racers, Football Mania,Friends, Galidor, Island 1,2, Island Xtr S, Land, Loco, Racers 1,2, Stunt R
Légimentők HUN 990
Légió HUN 990
Lineage 2 /online 4 990
Lineage 2 Chronicles 5/o.* . 4 990
Loco Mania 4 990
Madden 07 .... 11 690
Mafia 2 790
Mage Knights (nov)* 5 990
Magyar társasjáték H, /db 990
Amőba, Dominó, Fekete Péter, Félkarú rabló, Ki nevet a végén,

CD GALAXIS

PC JÁTÉKOK, GYEREK ÉS OKTATÓPROGRAMOK – PLAYSTATION 2 ÉS PSP JÁTÉKOK – DVD FILMEK – SIKERKÖNYVEK

Company of Heroes 9 990,-
Battlefield 2142 11 690,-
WOW Burning Crusade* Tél 9 990,-
Guild Wars Nightfall* 6 990,-
FIFA 07 11 690,-
Gothic 3* 9 990,-
GTR 2 6 990,-
Pro Evo Soccer 6* Jön!
Neverwinter Nights 2* 11 990,-
Sims 2 Házi kedvenc 7 190,-
Open Season 6 990,-
Joint Task Force* 7 990,-
Caesar 4* 9 990,-
Splinter Cell Double A.* 9 990,-
Dark Messiah of M&M* 9 990,-
Just Cause 8 990,-
Call of Juarez 6 990,-
Lego Star Wars 2 9 990,-
Settlers 10th Annivers. 6 990,-
Need for Speed Carbon* 11 690,-

Szoftver Áruház
a Blaha Lujza térnél

TÖBB EZER TERMÉK EGY HELYEN!

PC játékok
gyerekprogramok
oktató programok
PS2 és PSP játékok
DVD filmek

Cím: Budapest VII. kerület (pest) Dohány utca 64.
Telefon: (06-1) 479-0933
Nyitva: Hétfő-Péntek 9:30-18:00 óráig

ÁLLÁSLEHETŐSÉG!
Eladókat keresünk, hosszú távra, teljes munkaidőben. További információk: www.galaxisnet.hu/allas.php Jelentkezés az üzletünkben.

Kínai sakk, Mahjongg, Malom, Reversi, Torpedó
Majestic Chess 1 990
Mahjongg Variety Pack 2 .. 1 390
Mall Tycoon 3.......1 990
Mars: Letelepedés egy.......690
Mashed 1 990
Master of Orion 3 ....1 890
Matrix: Path of Neo 3 990
MechWarrior 4 ....1 890
Medal of Honor Warchest ..3 890
Medal of Honor Pacific A ...3 890
Medieval 2 (nov)* ....Jön
Medieval Lords HUN.......3 990
Megacity Challenge 990
Megarace 3.......990
Micro Machines 4.......9 990
Monopoly Tycoon.......990
MotoGP 3.......9 590
Mortyr.......990
Mortyr 2 HUN.......3 990
Myst 4 Revelation HUN 990
Myst 5 End of Ages* 2 990
Nagymester 2 HUN.......990
NBA 2005.......3 890
NBA 07 ....11 690
NCSoft 60 napos kártya.....7 990
Need for Speed Porsche ...1 990
NFS Hot Pursuit 2.......1 990
NFS Underground.......3 890
NFS Underground 2.......3 890
NFS Most Wanted.......6 990
NFS Carbon (11.03)*.......11 690
Neverwinter Nights* 1 990
Neverwinter Nights pakk* ..3 990
Neverwinter N. 2 (nov)*....11 990
Neverw. N. 2 Coll (nov)* ..14 990
Nexus HUN.......1 990
NHL 2005.......3 890
NHL 07 ....11 690
No Man's Land.......1 190

Oblivion (Elder Scrolls 4) ...6 990
Oil Tycoon 2 HUN 1 990
Onimusha 3 ....6 990
Open Season (Nagyon v.) .6 990
Op. Flashpoint GOTY 2 790
Over the Hedge 7 990
Pacific Fighters HUN 1 990
Panzer Elite SE.......990
Panzer Elite Action.......5 990
Panzer General 3D SE 1 890
Paradise Cracked HUN 690
Paraworld HUN (nov)* 9 990
Patrician 3.......990
Pharaoh + Cleopatra.......1 590
Pirates* ....Akció
Pirates of the Caribbean 9 990
Playboy the Mansion Gold.3 990
Pokoli Szomszédok HUN...1 990
Pokoli Szomsz. 2 HUN 2 990
Pokoli Szomsz.1+2 HUN ...3 990
Port Royale 2 HUN 3 790
Postal 2.......1 990
Praetorians 1 990
Prey 9 990
Prince of Persia S.o.T.......1 990
Prince of Persia W.W. 2 390
Prince of P. Two Thrones ...2 990
Pro Evolution Soccer 5 ......4 990
Pro Evolution Soccer 6* ....Jön
Psychonauts 9 990
Pure Pinball HUN.......990
Quake 4 ....5 990
Rails across America 1 990
Rainbow Six Lockdown......2 990
Rally Champ Extreme.......1 990
Rally Trophy HUN 990
Rayman 10th Annivers.* 2 990
Reservoir Dogs 10 990
Resident Evil 3.......1 990
Restaurant Empire HUN 990
Restricted Area HUN 3 990

Richard Burns Rally.......3 490
Rise & Fall: Civ. at War 11 690
Rise of Legends H (nov)*...3 990
Robin Hood Def. HUN 1 990
Rogue Trooper.......11 990
Rollercoaster T. 3 pakk* 3 990
Roncsderbi HUN.......1 990
Runaway HUN 1 990
Rush for Berlin HUN 7 990
Sacred (Plus bővítéssel)....1 990
Sacred Underworld.......1 990
Sacred Gold.......3 990
Saga HUN.......990
Sakk mester (mmh) HUN...2 490
Sárkány trónja HUN.......1 990
Scarface* ....Jön
Secret F. Tunguska (nov)* .5 990
Serious Sam Gold* ....Akció
Serious Sam 2 ....4 990
Settlers 2 - 10th Anniv.* ....Jön
Settlers 5 HUN.......5 990
Shade 990
Shadowgrounds HUN*.......6 990
Shadow Ops: Red Merc.....1 990
Sherlock Holmes Ezüst f....1 990
Silent Hunter 2.......1 890
Silent Hunter 3 HUN 3 990
Silent Storm 990
Silent Storm Gold.......3 790
Sim City 4 Deluxe 3 890
Sims + Livin' It Up 3 890
Sims Kiegészítő Pack 1 .....3 890
Sims Kiegészítő Pack 2 .....3 890
Sims 2 + Pets.......12 790
Sims 2 + Festive H.* 12 790
Sims 2 HUN.......12 490
: Egyetem.......7 190
: Éjszakák 7 190
: Vár az üzlet.......7 190
Házi kedvenc (Pets).......7 190
+Mesés díszletek,cuccok.2 890

+Csili-vili cuccok 2 890
+Festive Holiday (nov)*....2 890
Sin Episode 1: Emergence 2 890
Singles 2 HUN 7 590
Ski Park Manager 990
Skoda Racer 1 990
Snowy 1-5 HUN, /db 1 990
Sonic 3D 990
Sonic Adventure DX.......990
Sonic Heroes 1 990
Sonic Mega Collection*......4 990
Sonic R 990
Space Hack HUN.......990
Space Rangers 2.......1 990
Speed Thief 990
Spellforce Platinum.......5 990
Spellforce 2.......6 990
Splinter Cell 2 390
Splinter Cell Pandora* 2 990
Splinter C. Chaos Theory ..2 990
Splinter C. Double Agent* ..9 990
Splinter Cell Trilogy.......8 990
Stalingrad* 1 990
Star Wars:Jedi Knight Gld..3 490
Knights of the Old Rep.....3 490
KOTOR 2 ....9 590
Lego Star Wars*.......3 990
Lego Star Wars 2 ....9 990
Phantom Menace.......3 490
Racer 3 490
Republic Commando 6 690
Rogue Squadron.......3 490
X-Wing Alliance.......3 490
X-Wing Collector.......3 490
Stacked*.......Jön
Star Wolves* 1 990
Star Wraith 4 ....1 990
Starcraft és Brood War 1 890
Starship Troopers 1 990
Starsky and Hutch 1 990
Stoneage Foolympics 990

Streets Racer.......990
Streets R. 2 Fast Driver 1 990
Stronghold 2 Deluxe 4 990
Stronghold Legends.......Jön
Stubbs the Zombie (nov)* ..3 990
Sudoku Classic.......1 890
Sudoku Master 2.......1 490
SWAT 3 Elite Ed. 1 890
SWAT 4 Gold 7 990
Született feleségek* ....Jön
Temple of Elemental Evil. ..1 990
Terrorist T.:Kolumbia HUN .1 990
Terrorist T: Mogadishu HU .1 990
Test Drive Unlimited (nov)* 9 990
Thief 2.......990
Thief 3.......1 990
Throne of Darkness 990
Tiger Woods 07.......11 690
Titan Quest 10 990
TOCA Race Driver 3 ....9 990
Tomb Raider 3 990
Tomb Raider Angel of D.....1 990
Tomb Raider Legend.......11 990
Tony Hawk's Am. W.(nov)*.3 990
Tony Hawk's Undergr. 2.....6 690
Total Club Manager 05.......3 890
Total Overdose.......6 990
Trabi Racer 1 990
Trackmania HUN 1 990
Trackmania Sunrise HUN ..4 990
Train Simulator.......3 490
Transport Giant HUN 1 990
Transp. Giant Gold HUN....3 990
True Crime: New Y. (nov)* .3 990
Tycoon City New York.......4 990
Tyúkvadászat 2 HUN 990
Ultimate Spider-Man 5 990
UFO Aftermath.......1 890
UFO Aftershock 3 990
Unreal Tournament 2004 ...2 990
Unreal Anthology* 7 190

Übersoldier 7 990
V-Rally 3 ....2 790
Válaszcsapás HUN.......990
Vészhelyzet 2 HUN.......1 990
Victoria.......1 990
Vietcong 2.......4 990
Vivisector 1 990
Wanted Guns HUN 990
War and Peace 990
War of the Ring.......2 790
War on Terror HUN 5 990
Warcraft 2 Gold Battle.net..1 890
Warcraft 3 ....2 590
Warcraft 3 FrozenThrone...2 590
Warcraft 3 Gold.......3 990
Warhammer Dawn of War* ...Jön
WH Dark Crusade* ....Jön
WH40K M.o.Chaos (nov)*11 990
Warlords 4 HUN.......1 890
Wildlife Park.......1 890
Wildlife Park 2 (nov)* 5 990
Wings of H. Vörös Báró H..1 990
World at War 4 990
World of Warcraft /online ...7 590
WOW Burning Crusade* 9 990
Várható érkezés: Tél folyamán
WOW 60 nap Gamecard ...7 990
World War I 990
WWII: Battle over Pacific* ..1 990
Worldwide Soccer.......990
Worms 3D.......990
Worms Armageddon 1 990
Worms Forts Und. Siege ...1 990
X-Men The Official Game ..9 990
XIII, HUN.......1 890
Xpand Rally HUN.......2 790
Yahtzee (Kockapóker) 990
Zeus + Poseidon.......1 590
Zoo Empire HUN 1 990
Zoo Tycoon 3 490
Zoo Tycoon 2 HUN 3 990

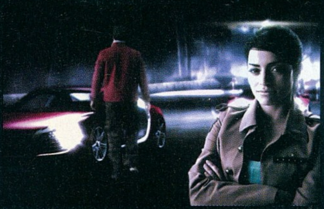
Áraink az áfát tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. Ajánlatunk érvényes: 2006.10.27.-11.15., ill. a készlet erejéig – * Előrendelhető – Újdonságok / akciók – Magyar nyelven

fejlesztő > EA Canada kiadó > Electronic Arts web > nfs.ea.com

A Need for Speed sorozatot a cég kanadai óriásstúdióján belül a Black Box nevű csapat készíti 2002 és a Hot Pursuit 2 óta – és ahogy az eladási sikerek mutatják (sokmilliós bestseller minden epizód), valószínűleg az idők végezetéig minden év végén elő fognak állni egy-egy új résszel...

Vannak dolgok, amelyek megunhatatlanok s soha nem érezzük ezekkel kapcsolatban azt, hogy elég volt, nem kérünk többet. 11 éve az EA kanadai fejlesztőstúdióból indult útjára a mára már szinte intézménnyé vált Need for Speed széria. Maga a cím definíció lett azóta, ami kimondja: minden olyan versenyjáték, ami a fizikai törvényeit sajátosan kezeli, emellett hivatalos autómárkákat vonultat fel, melyekhez széles körű tuningolási lehetőségeket biztosít, és egyben kitűnő játékélményt ad, Need for Speednek neveztetik.

A sorozat töretlen sikerét sok tényezővel lehetne magyarázni, de egy biztos: a fejlesztők ügyesen észben tartották a pszichológiai törvényt, ami szerint minél erősebb a kezdeti inger, annál nagyobb mértékű változás szükséges a további különbség érzékeléséhez. Magyarul mindig éppen annyi újítást visznek az egyes részekbe, hogy a következőre is maradjon elég megvételre ösztönző tényező. De kanyarodjunk el a tudományos megközelítéstől, mert panaszra okunk nem igazán lehet: a Carbon, ahogy elődei is, kategóriájában a legjobbat nyújtja.



A bevilágítás alapján az a tippem, hogy benne leszünk este a Kék Fényben

SZTORI NÉLKÜL MIT ÉREK ÉN?

Miután Rockportban Razor száját elkenve visszaszerezte imádott Bömösét, s emellett mintegy hozományként a legjobban körözött személlyé is vált, brutálisan ambiciózus főhősünk Palmont City felé veszi az irányt, mint az mindjárt kiderül, jó okkal. Maga a város a hírhedt Carbon Canyonban fekszik, ami hírnevére veszélyes hegyi szerpentinjei által tett szert. Itt történt meg az a csúfos eset, hogy öt évvel ezelőtt eltűntünk, mint Kossuth a ködben, csak épp az időzítés nem volt tökéletes, mert azon a bizonyos estén több, számunkra egyelőre rejtélyes dolog is történt. Visszatérésünkkor rögvest megtalálnak

MULTITESZT

A tesztverziónkban a multiplayer funkció még nem volt elérhető (igaz, ha elérhető lett volna, se találtunk volna senkit a szervereken pár héttel a megjelenés előtt), az erről szerzett tapasztalatainkat a következő számunkban egy külön miniteszt keretében olvashatjátok.

Úgy tűnik, idén a távol-keleti a divat sportautóból, és lánykából is. Nincs ellenünkre különösebben...

Az EA-t rendszeresen beperelik autóbalesetek miatt, amiket - állítólag - a Need for Speed "inspirált". A cég még soha nem vesztett el ilyen pert..

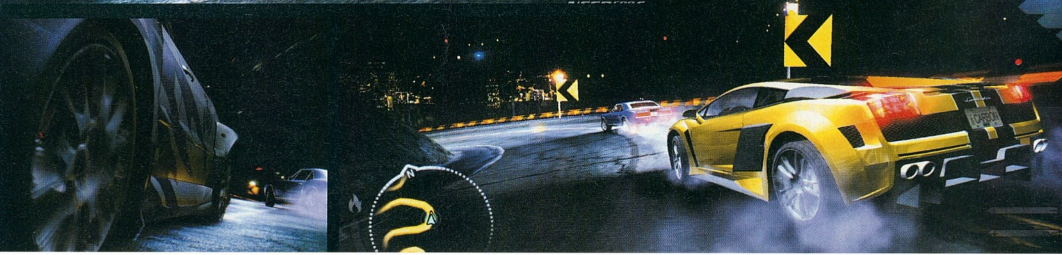
minket a ránk berágott helybéli jampecok. A szívélyes fogadtatás helyett kötelező üldözősdi következik, aminek a végén sikeresen lenullázzuk a BMW-t – erre mondják, hogy ha valamiért nagy árat fizetsz, azután csak nagyobb számla jön. Kioktatás következik, miszerint nem kellett volna lelépnünk, valamint volt barátnőnk is morcos egy csöppet (ez érthető). A városban kialakult állapotok miatt kapóra jön a vezeklő szándékunk, meg hát jó a profi a háznál. Nikki (ő az exünk) vélt és valós sérelmei ellenére is hajlandó segíteni nekünk, így ismét egy bájos teremtés támogatja törekvéseinket. Halkan jegyzem meg, a főhős valamit nagyon tudhat, mert minden város legjobb nőit tárazza be magának, akik a tirpák stílusa ellenére se képesek megutálni őt…

A látási viszonyoknak megfelelő sebesség, na hiszen...

Becsvágyó énünknek keresve se találhattunk volna jobb helyet: Palmont City három nagyobb autós banda befolyása alatt áll. A kerületek feletti uralomról illegális versenyek alapján döntöttek (ami valahol azért jobb, mint az özvegytermelő leszámolások), ám az egyensúly felrúgható, és megszerezhetjük az egész város felett is az uralmat. Ez tehát a Carbon történetének felkonferálása, ami legalábbis köszönőviszonyban van a Halálos iramban 3. részével. A hatalomvágy mindig kellő motivációt ad, és az események miértjeire hódító hadjáratunk alatt meg is fogjuk kapni az „ezért"-eket.

NEED FOR SUPPORT

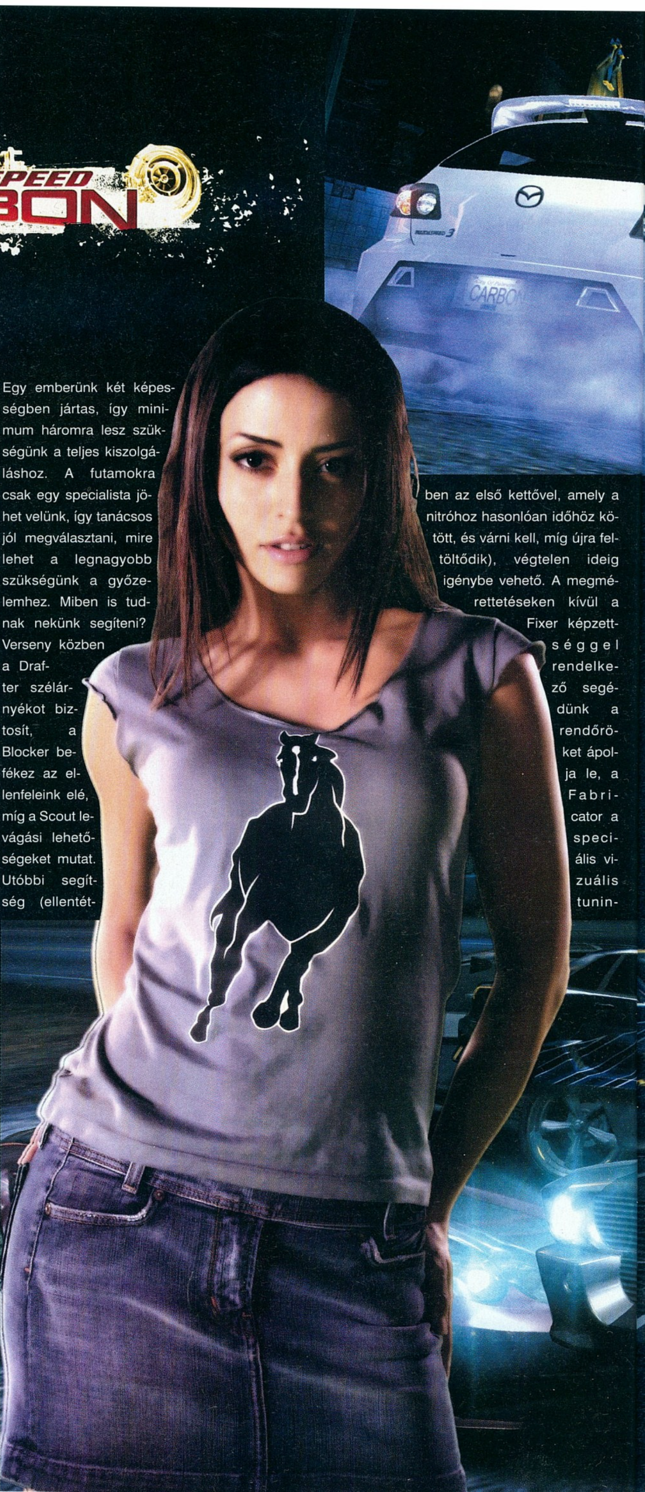
Az M3-as szomorú vége miatt elsőként új autót kell vásárolnunk, melyet három kategóriából választhatunk ki. A Muscle „kasztba" klasszikus



Collectors Edition

Hasonlóan a Most Wanted Black Editionjéhez, a Carbonnak is lesz extra gyűjtői kiadása. Ez elsősorban három teljesen új és tíz egyedileg megtuningolt autót fog tartalmazni, valamint hat új pályaszakaszt. Ehhez jön még tíz exkluzív festésű matrica, és hogy ne legyen elég a jóból, egy Bónusz-DVD-t is mellékelnek hozzá, a készítéssel kapcsolatos, továbbá kulisszatitkokat bemutató filmekkel. A CE változat a neten is megvásárolható lesz, ahonnan a HDD-nkre tölthetjük le az anyagot, amely így olcsóbb, ám cserébe a szép dobozt bukjuk el.

amerikai benzintemetők tartoznak, mint a Chevy vagy a Dodge. Ezt követi az Exotic osztály, az európai sportgépek csoportjával. A harmadik a Tuner névre hallgat, és Japán autóválasztékának a legjava került bele. A felosztás nem csak a származási helyek miatt jött létre. Az autók más-más irányíthatósági sajátosságokkal rendelkeznek, attól függően, hogy melyikbe tartoznak. A karrierünk elején csoportonként csak egy kocsi áll rendelkezésre, ennyiből kell választanunk (én személy szerint rögtön az Alfát vettem meg), a későbbiekben viszont ötvennél is több gépcsodát tehetünk a magunkévá. A sajátos bandaháborúba mókásnak hatna egymagunkban belevágni, ezért a játék egyik legerősebb újításaként saját csapatunkkal fogjuk ezt megtenni. A felvehető kollégák hatféle területen lehetnek jártasak, ebből három a versenyek alatt használható, a többi ezeken kívül érvényesül értelemszerűen. Egy emberünk két képességben jártas, így minimum háromra lesz szükségünk a teljes kiszolgáláshoz. A futamokra csak egy specialista jöhet velünk, így tanácsos jól megválasztani, mire lehet a legnagyobb szükségünk a győzelemhez. Miben is tudnak nekünk segíteni? Verseny közben a Drafter szélárnyékot biztosít, a Blocker befékez az ellenfeleink elé, míg a Scout levágási lehetőségeket mutat. Utóbbi segítség (ellentétben az első kettővel, amely a nitróhoz hasonlóan időhöz kötött, és várni kell, míg újra feltöltődik), végtelen ideig igénybe vehető. A megmérettetéseken kívül a Fixer képzettséggel rendelkező segédünk a rendőröket ápolja le, a Fabricator a speciális vizuális tunin-



Ő Emmanuelle Vaugier, az idei NFS-lány, aki speciel francia, tehát lehet hogy mégiscsak az európai a divat, nem a japán.

golási lehetőségekhez szükséges (erről később), a Mechanic pedig az autónk sérüléseit tudja orvosolni. A személyzet tagjai emellett egyéb bónuszokat is adnak, ha őket választjuk. Itt olyanokra kell gondolni, mint extra pénzjutalom, vagy a csapatunknak megnyert verseny, ha mi éppen elszúrnánk valamit. A csapattársak jelenlétéről elmondható, hogy jót tett a hosszú távon monoton versenyeknek, valamint az állandó rádiós kommentálásuk is igen jó hangulatfokozó elem. Elnézést kérnek, ha hibáznak, bíztatnak, ha mi rongyolunk neki a falnak, szólnak, ha épp valaki előzni akar minket, és még sorolhatnám – egyszóval lelkesek és a szívükön viselik ténykedésünket.

VÁROSFOGLALÁS

A város kerületekre van felosztva, szám szerint 22-re, melyek mindegyike egy-egy banda által uralt. Amolyan Rizikó-féle táblás társasjáték-szerű térképet kapunk, amin a területek az uralkodó csapat színével van megjelölve, s kis csillagok jelölik a különféle versenyszámokat. Ezek teljesítése révén tudjuk elfoglalni az adott zónát, mely ekkortól már hozzánk tartozik, és a mi színeinkben pompázik. A bejárható terület valamivel nagyobb lett a tavalyi rész óta, és megint csak este zajlanak az események. A sietősek a versenyeket elindíthatják a térképről is, míg a türelmesebbek mindegyikhez kényelmesen odagurulhatnak. Utóbbiaknak eközben lehetőségük nyílik kihívni kószáló rivális arcokat is egy kis száguldozásra. Ez esetben mi választhatjuk meg, hol legyen a célvonal, az oda vezető út teljesen kötetlen lesz.

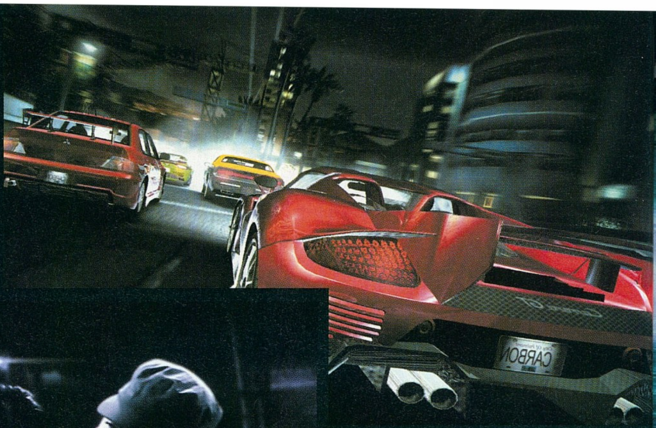
A NFS sorozatból eddig a Hot Pursuit és a Porsche Unleashed kapta a legmagasabb átlagértékeléseket a világsajtóban.

“A need for speed idén is azt tette mint már hosszú évek óta mindig: jött, látott és győzött.”

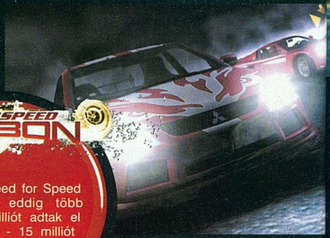
TÚLÉLNI A KANYONT

A helyi nagymenők természetesen itt sem állnak ki velünk rögtön. Mivel feketelista nincs, ahhoz, hogy méltóztassanak megjelenni, bizonyos szinten fel kell őket bosszantani, amit a territóriumuk folyamatos csökkentésével érhetünk el. Ez sajátos versenypárost hoz, távol a várostól, ami a Duel névre hallgat, és a kanyon legveszélyesebb útvonalain zajlik. A csapatára itt egyik fél sem támaszkodhat. Az első fordulóban mi követjük őkelmét, lehetőleg minél jobban a kipufogóját nyaldosva, mert pontokat kell gyűjtenünk, és annál gyorsabban emelkedik a mutató, minél jobban rajta vagyunk az ellenfélen. A második körben ő fog utánunk eredni, ekkor a megszerzett pontok csökkenni kezdenek, s azelőtt kell a

célvonalat átszakítanunk, hogy a számlálónk a nullát elérné. Ezalatt végig vigyáznunk kell magunkra a szűk, kanyargós hegyi úton, mert a sárga-fekete jelzésű szalagkorlátok mögött hatalmas szakadékok tátongnak. Ez az egyedi festésű korlát kisebb találkozás hatására átszakad, ami után vége a dalnak. Valamennyire lehet korrigálni a hibákat, én például párszor épp hogy az



Csak most el ne szúrd valami rémes poénnal az egyesbe tett sebváltódról, és a tiéd a csaj!



A Need for Speed sorozatból eddig több mint 30 milliót adtak el világszerte - 15 milliót csak a két Undergroundból...

oldalammal érintőre vettem a szegélyszalagot, amivel az egészet felszántottam, de megúsztam. Meg kell jegyezni, túlnyomórészt egyik nem kívánt szituációt se engedi korrigálni a gép, ami persze nem baj, mert ezáltal egy újfajta kihívással bővült az amúgy sem szegényes repertoár. A fennmaradó játékmódok már mind ismerősként köszönnek vissza a korábbi részekből, tehát megmaradtak a klasszikus Sprint, Knockout és Circuit versenyek, a Checkpoint, Speed Trap és Challenge megmérettetések, egyedül a gyorsulást ne keressétek, azokat egy évre a garázsba tették sajnos – viszont újra kigurult onnan a Drift mód, ami nagyméretű változáson esett át a távolléte alatt. Az autónk jóval érzékenyebben reagál minden kormánymozdulatra, ezáltal nehezebb lett pontokat gyűjteni. Nem lehet már vadul, akár 90 fokban bevágódni a kanyarokba, mert pillanatok alatt vészesen lelassulunk miatta. Célszerű finomkodva, 60 foknál nem nagyobb szöget bezárva jobbra-balra driftelni, s mindehhez a szorzókat a csapatás irányának gyors megváltoztatásával lehet növelni. A gép pontozza még, ha magas átlagsebességgel haladunk eközben, és ha ténykedésünket a falhoz közel hajtjuk végre, itt ugyanis bónusz zónákat helyeztek el. Végül a nitró használata is engedélyezett, így nem vesztünk el annyi időt egy hibával, mint korábban.

GYŰJTÖGETÉS

A játékban található egy jutalomkártya-rendszer, amelynek állását és a kártyákhoz szükséges célokat, rekordokat a főmenüben nézhetjük meg. A feladatok teljesítésével különböző extrákat tudunk megnyitni, ami a játék teljes, 100%-os végigjátszásához szükséges időt szinte a végtelenig nyújtja el.

A rend éber őrei persze nem fognak nyugton hagyni minket. A kommunikáció az egyes yardok között vélhetően igen szegényes, mivel nem igazán tekintenek ránk közellenségként, pedig ha tudnák mit műveltünk pár állammal odébb... Külön a rendőrök vérének szívására most nem kell odafigyelnünk, nem lesz cél a minél nagyobb kár okozása, de a rendszer ugyanaz maradt, mint a Most Wantedban. Közöttségi szintünk fokozatosan nő, és egyre nagyobb erőket vetnek be ellenünk, ha nem változtatunk gyorsan az autónkon a felismerhetőség ellen. Újítás ezen a területen, hogy a város egyes zónáiban alapból magasabb szinten állnak a készültségi fokok, a végén ez élből négyesre rúg. Szintén vannak akadályok, amiket lerombolva lerázhatjuk az üldözőket, ám általá-

ban ez kevés a boldogsághoz, mert a fakabátok sokkal szétszórtabban vannak jelen – amint megszabadulunk tőlük, az előttünk levő útszakaszokon már várnak ránk mások, okosabban helyezkedve, mint azt az elődben tették.

PININFARINA NYOMDOKÁBAN

Az autók csinosítgatásának lehetőségei gyakorlatilag végtelenre emelkedtek. Bevezetésre került egy új funkció, mely az Autosculpt névre hallgat (ehhez kell a Fabricator).

Miután megvásároltuk a kívánt cuccot, az adott elem paramétereit, alakját, méretét százas skálán módosíthatjuk, melynek alapból minden értéke nulla, tehát egy szárnyat nem csökkenthetünk le kisebbre annál, ahogy megvettük. Ám ez szinte fel sem tűnik az embernek, annyira a kedvünk szerint alakíthatjuk autónk külsejét.

A motorháztetőbe légbeömlő nyílásokat vághatunk, a felnit mélyíthetjük, a gumit kiszélesíthetjük, és ez csak pár példa a több tucat lehetőség közül. Mondanom sem kell, veszettül durva gépeket formálhatunk így, szépségüknek csak a fantáziánk szab határt. A teljesítmény feltornázására vonatkozó rész viszont gyakorlatilag változatlan marad. A sebességet, tapadást, úttartást befolyásoló alkatrészek, kiegészítők nagyja szintén csomagokra (Street, Sport, Pro, satöbbi) van lebontva, mint a Most Wantedben. Performance tuning opció nem lévén, vásárláskor variálhatjuk a csomag részeit, egységenként három állásban, s ennek hatását két végértékkel rendelkező csúszka mutatja. Például a gumik esetén azt, hogy a megadott jellemzők által az új pakk a driftre legyen alkalmasabb, vagy a tapadásra legyen kihegyezve.

Oké feladom: divat a japán, az európai meg az (afro)amerikai is. Sőt, még a idióta pajesz is.

MÉZESMADZAG

Nem esett szó még a játék technikai oldaláról. Röviden úgy lehetne jellemezni, hogy hozza a 2006-ban elvárható szintet. Ha megnézitek a képeket, a látvány önmagáért beszél. Az autók szebbek, mint valaha, az éjszakai fényekbe borult város gyönyörű, hangulatos, nem eltúlzott neondzsungel, mint az Underground 2-ben volt. A hangeffektek is sziporkáznak, ismét bedigitalizálták a motorok hangját. Profi munkának az eredménye is profi, aki tudja ezt értékelni, annak a szívéhez szólnak a felbőgő, magas fordulatszámon ordító benzinüzeműek – hát még egy jó hangrendszeren…

Mindehhez populáris hip-hop, rock és meghatározhatatlan kategóriájú gépzenék diktálják az ütemet, szokásos EA Trax válogatás, mindenki megtalálhatja a magának kedveset, szélsőségesek a Music Off albumot. Hibaként elsőnek a nehézségi szint állíthatóságának a hiányát tudnám felróni, így a játék eleje igencsak könnyű. Törés sincs, csak a szélvédő reped be, és a festék kopik, de valahol már elfogadtam, hogy a ripityára töréshez nem adnák a nevüket az autógyárak – és inkább sérthetetlen eredeti gépek, mint a kitalált, de jól amortizálhatók. Ám a belső nézet továbbra is igazolatlanul maradt távol…

JÖVŐRE VELETEK, UGYANEKKOR

A fentieken kívül nem igazán érheti szó a ház elejét, a téma (mármint az autók és a könnyed száguldozás) örökzöld lesz nekünk játékosoknak mindig is. Mindez kifogástalan tálalásban, minden évben elegendő újítást felvonultatva igazán jó vétellé, az év egyik legjobban várt játékává teszi a Need For Speedet. A Carbon hozza a sorozat megszokott formáját, már csak az a kérdés, a jövő ilynkor várható következő részre mit találnak ki a fejlesztők

pc guru

GRAFIKA	10
ZENE	09
JÁTÉKÉLMÉNY	09

Árkád kategóriában nincs párja, továbbra is a Need for Speed az etalon, ha még nem ismernéd a sorozatot, adj neki egy esélyt, nem fogod megbánni.

RBALY

PRO: Minden szebb és jobb, az új funkciók remekül sikerültek

KONTRA: Nehézség továbbra sem állítható, belső nézet hiánya

9.3

ÖSSZEGZÉS: Nagyszerű keresztezése a Most Wanted és Undeground 2 legjavának, megtoldva csapattársakkal, valamint szabad kezet adó vizuális tuningolással.

GÉPIGÉNY: P4 1,7 GHz, 512 MB RAM, 64 MB VRAM, 4,7 GB HDD

MOST WANTED	93%
UNDERGROUND	91%
UNDERGROUND 2	92%

THE SIMS 2: HÁZI KEDVENC

fejlesztő > Maxis kiadó > Electronic Arts web > www.thesims2.com

írta · Kredenc

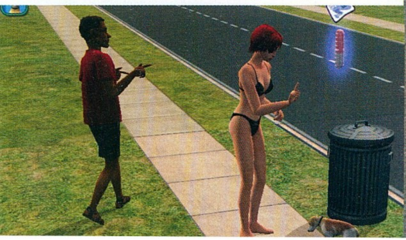
Épp húsz éve, hogy Will Wright egy partin találkozott Jeff Braunnal, és elsírta neki, hogy új koncepciójú játéka, a Sim City a kutyát sem érdemli. A két koma megalapította a Maxist, és ezzel beírták magukat a történelembe. Sikerek és bukások követték egymást, az EA épp jókor dobott a cégnek mentőövet, és a 2000 februárjában debütált Sims óta gondjuk egy szál se. Azóta semmi más dolguk nincs, mint szabályos időközönként piacra dobni egy-egy kiegészítő lemezt, és négyévente egy folytatást...

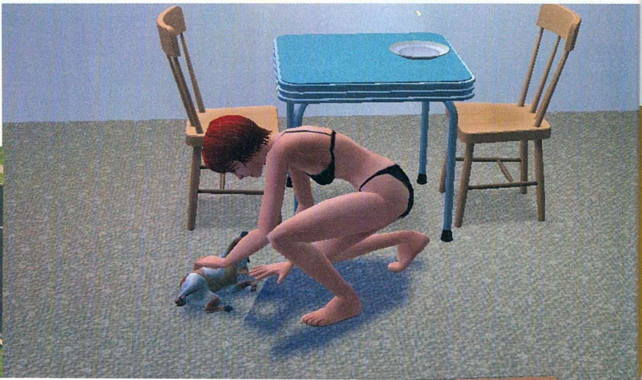
Amikor a Sims 2 megjelent, sokan szóvá tették, hogy miért hiányzik az alapcsomagból az első felvonásba kiegészítők útján belepakolt mindenféle jóság, ám aki kicsit is ismeri az ipart, csak mosolygott: dőljünk hátra, és várjunk, míg befut a Hot Date, a Vacation, meg az Unleashed Sims 2-re hangszerelt verziója. Magam is ezt tettem, és én is vigyorgok, hiszen beigazolódtak szavaim: a randizós pakk leszármazottja már megérkezett, a Nightlife le sem tagadhatja vérvonalát, és most a „póráztalan" kiegészítő, az Unleashed porontya is befutott.

„FELELŐS LETTÉL AZÉRT, AKIT MEGSZELÍDÍTETTÉL"

Társas lény az ember. Ezért volt a legsikeresebb Sims 1 kiegészítő az Unleashed, és biztos, hogy nagy népszerűségnek fog örvendeni ez a csomag is. Tegyünk hozzá rögtön még valamit. Az EA a Sims 2 kiegészítőivel jól megfigyelhető irányvonalat alakított ki: az egyes pakkok a család egy-egy generációjához szólnak, így mindenki megtalálja a saját szórakozását (és persze emiatt mindenki megvesz egy-egy kiegészítőt a kínálatból). Az Egyetem a tinikhez szólt, az Éjszakák a felnőtteknek, a Vár az üzlet az életre felkészült-felkészülő fiatal felnőtt korosztályhoz, a Házi kedvenc pedig a gyerekekhez. Épp emiatt ez a pakk kínálja a legkönnyedebb szórakozást, tehát aki megijedt az előző csomag bonyolult és nehéz mechanizmusaitól (bár az egyetemi és az éjszakai élet is elég hajszás volt, ha nem szervezted meg kellőképp hőseid életét), megnyugodhat: ez a rész szó szerint gyerekjáték – persze Will Wright örökségéről lévén szó, nagyon is komoly gyerekjáték, ami az életre nevel, a belcímben idézett kishercegi gondolat jegyében.

Az új részben tehát famíliánkat kutyákkal és macskákkal egészíthetjük ki. A négylábú társak családunk teljes értékű tagjai, egyetlen apró különbséggel: bár van személyiséglapjuk, közvet-





Még hogy a kutyát sem érdekli, mi megy a tévében...

lenül nem irányíthatjuk őket, így leginkább a tipegő (toddlers) generációhoz hasonlóak. Ez az analógia azért is helytálló, mivel ugyanúgy, ahogy a csöppségeket, e lényeket is oktatni kell, mégpedig két ágon. Az egyik az ösztönrendszer „hajlítása" saját igényeinknek megfelelően, a másik egyszerű parancsok betanítása. Nézzük át ezt a két metódust!

Az állatok ugyanolyan szükségletekkel rendelkeznek, mint kétlábú gazdáik: éhség, kényelem, ürítés, energia, szórakozás, társaság, higiénia – a környezet helyébe azonban egy új elem lépett: a rágás (ebek), illetve a karmolászás (cicák). Mivel az állatokat ösztöneik vezérlik, ha például rájuk jön a szapora, ott végzik el dolgukat, ahol épp vannak – akár a nappali közepén is. Ha nem akarod, hogy ez szokássá váljon, meg kell szidni, ám ha odakint végzik a dolgukat, meg kell dicsérni őket. Minden fontos megmozdulást jutalmazni/büntetni kell: a higiénia rendszeres fürdetést kíván, és ha jól tűri az állat a tortúrát, dicséret, ha nem, szidás jár érte. Ugyanez a bútor összerágásáért, karmolásáért, illetve az ennek kiváltására megvásárolható gumicsont/kaparófa használatáért; tányér kinyalása kontra állateledel evése, ágyban heverészés kontra vackon, ólban alvás; járókelők megugatása, megkergetése kontra nyugodt viselkedés, és így tovább. Csak az elején kell minderre odafigyelned, a tanulási folyamat (az állat értelmének függvényében) elég gyors, feltéve persze, ha következetes vagy. Itt megint beúszik napjaink játékipari trendje, a sokszor emlegetett „jin és jang effekt": ha gonosz vagy, nevelheted úgy is kedvenc pitbull terrieredet, hogy támadjon, ugasson meg minden idegent, így legalább kevesebbet kell törődnöd a lépten-nyomon becsöngető, ház előtt lófrálgató szomszédokkal... Kifejezett harci ebet nem lehet kiképezni, de azért némi vadságot bele lehet csempészni a szürke mindennapokba.

SIMS 2

A jövő tavaszra várható következő kiegészítő az In Season címet viseli, és simjeink kirándulásokra, vakációkra indulhatnak benne.

BLÖKI, A JÓ MUNKÁS EB

A másik metódus ennél szimplább: olyan parancsokat, mint a „gyere ide!", „marad!", „hempereg!", „beszél!", „pitizik!", „pacsit!", „tetszhalott!" lehet beleverni az állatok kobakjába. Ez több dolog miatt is előnyös. Először is olcsón lehet aspirációs pontokat gyűjteni, ugyanis a vágyak között is megjelennek ezek (pl. Morzsa engedelmeskedik a „gyere ide!" parancsnak), ami igaz, hogy kevés pontot ér, de sokszor elérhetőbb, mint mondjuk egy zongora megvásárlása. Ám van ennek egy érdekesebb haszna is: házi kedvenceid munkát vállalhatnak! Három karrier vár rájuk: rendvédelem, szolgáltatóipar és a showbusiness. Ezekben – a tini- és nyugdíjas állásokhoz hasonlóan – négy lépcsőfok van, az előléptetés alapja bizonyos parancsok ismerete, tehát igen hamar és könnyen el lehet jutni a ranglétra tetejére. Mivel a dolog egyszerű, mint fagolyó, egy kisebb falkával tisztes pénzt lehet begyűjteni, hisz a csúcson a napi kereset 1200-1400 simoleon között mozog, a gazdinak dolgoznia sem kell, eltartják a nagylábúak – így ez akár egy újabb otthoni munkának is tekinthető, amihez még egy társul: a kedvenceket el is lehet adni, ennélfogva a kutya- vagy macskatenyésztés jövedelmező szakmává válhat. Az utánpótlás pedig adott, hiszen kedvenceink természetesen szaporodnak is.

LEGENDÁS LÉNYEK GONDOZÁSA

Bár állatot boltban is lehet venni (illetve, mint gyermeket, örökbe is lehet fogadni), az igazi móka saját kreatúráink megalkotása. Ugyanazon a képernyőn, ahol simjeinket megteremtjük, hozhatjuk létre négylábú barátainkat. Több tucatnyi fajta közül (ebeknél külön van nagy- és kistestű választék) bökhetünk rá kedvencünkre, amit aztán kedvünkre formálhatunk, bernáthegyifejű-uszkártestű szerzeteket is teremthetünk, a simekhez hasonló tolókákkal lehet aztán tovább finomítani a csontvázszerkezet minden apró részletét. Ráadásul a fejlesztők kikölcsönözték az újkori Need for Speed-játékok egyik megoldását is: a lényekre rétegekben lehet pakolni a mintákat (folt a szem köré, „zokni" a lábakra, dalmata-pöttyök a testen stb.), különböző színekben, így semmi nem állja útját a kreativitásnak. Miután a szaporodásban is szerepet játszik a genetika, két

A két derék házőrző a ház helyett éppen arra ügyel, hogy a sütőben hogy áll a vacsora

Gügyögő sztárok

A Sims 2 Pets zenei anyagában a számokat az eredeti előadók újra felénekelték, a játék sajátos simlish nyelvén! Álljon itt egy lista csemegének a kiegészítőben felcsendülő dallamokról...

Pussycat Dolls: *Don't Cha*
Aly & AJ: *Chemicals React*
Brazil: *Candles Cast Long Shadows*
Cowboy Troy: *I Play Chicken With a Train*
Dena Deadly: *Fortuzala*
The Flaming Lips: *Free Radicals*
Jessi Malay: *Topsy Turvy*
Joanna J: *Unthinkable*
Kristen Dex: *Come On Come On*
New Amsterdams: *Turn Out the Light*
Prescott: *Dixie Dixie Where Have You Been All My Life*
Saving Jane: *Girl Next Door*
Skye Sweetnam: *Boyhunter*
Something for Rockets: *I Never Know*

ilyen rém párzásának végeredményét megjósolni sem lehet. Akinek azonban tetszik a végeredmény, telefonon törzskönyveztetheti kedvencét, így a stúdióban már az új fajta is kiválasztható lesz. Az alkotási folyamat végén itt is be kell állítani új társunk jellemét, azonban a képlet egyszerűbb, mint a simeknél: zseni/bamba, örökmozgó/lusta, emberkerülő/barátkozó, agresszív/félénk, és igénytelen/kényes, három fokozaton – mindezek a tanulás tempóját, a szükségleteket, illetve az ösztönreakciókat befolyásolják.

Szintén trend a Sims 2-ben, hogy minden epizódban megjelennek speciális fajok. Az alapcsomagban a földön kívüliek, az Egyetemben a zombik, az Éjszakákban a vámpírok, a Vár az üzletben Servo. Itt a farkasemberek jelentik az izgalmat: ha sok fa veszi körül a házat, a kertben felüti fejét a gaz, vagy gyermek van a családban, feltűnnek az ordasok, ezek harapása terjeszti a kórt. A megmart személy éjszaka alakul át, „tele energiával, erővel, csillapíthatatlan éhséggel"; a

betegséget a helyi állatgondozótól vásárolható szérummal lehet elmulasztani. Sajnos akárhogy szerettem volna, nekem egyelőre nem jött össze a dolog, így erről többet nem tudok mondani, de legalább nem lövök le minden poént.

ÉS MÉG, VALAMINT, VÉGÜL

A csomag része egy csomó tárgy a házi kedvenceknek, egy új téma (sci-fi a '60-as évek stílusában), és néhány építészeti újdonság. Nem szóltam még arról, hogy a kutyák-macskák mellett lehet hörcsögöt és papagájt is venni; ezek inkább díszállatok, bár utóbbit lehet beszédre tanítani, amivel a karizma fejleszthető az unalmas, tükör előtti hablatyolás helyett. Az értékeléshez feltétlenül ki kell azonban emelnem valamit: a fejlesztők animációs csapatát most már fel kellene terjeszteni valami szakmai díjra. Egyszerűen zseniális a mostani munkájuk is! Nem tudom, mennyi ideig tanulmányozták az állatokat, de megunhatatlan móka figyelni az ebek és cicák tökéletes mozdulatait. Plusz pontot érdemel a zenei anyag, negatív viszont, hogy az alapjáték hibái továbbra is fennállnak, tehát simjeid most már nemcsak a székekben, hanem saját háziállataikban is lépten-nyomon el fognak akadni...

A Házi kedvenc ügyesen összerakott csomag, érezhetően a fiatal generációra kihegyezve; nem túl bonyolult, ám jól rávezet az állatokkal szembeni felelősségre, épp ezért a család minden tagjának ajánlott. Amúgy meg kötelező is, hiszen milyen világ az, ahol nem veszik körül az embert kutyák és macskák?

Most még egész kutyaszerű formája van, de ha kicsit beindulunk a szerkesztőprogrammal...

pc guru

GRAFIKA	08	
ZENE	07	
JÁTÉKÉLMÉNY	07	

Ez a pakk amolyan kötelező darab, sajnos emiatt hiányzik belőle az eddigiekre jellemző mélység. Egyértelműen inkább a gyerekeknek szól, amolyan kiegészítő light, ám a technikai kivitelezés szokásosan magas színvonalú.

Kredenc

PRO: Közel tökéletes animáció, ötletes lénykészítés, remek zene

KONTRA: Ennyi pénzért túl kevés tartalom, az alapcsomag változatlan hibái

7.6

ÖSSZEGZÉS: A szokásos Sims-kiegészítő formát hozza a Házi kedvenc is, ezúttal a fiatalabb korosztályt megcélozva. Tuti bestseller!

GÉPIGÉNY: P3 1 GHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 1 GB HDD, Sims 2 alapjáték

SIMS 1: UNLEASHED	80%
SIMS 2: EGYETEM	88%
SIMS 2: VÁR AZ ÜZLET	83%

I love this game! Nem érdemli meg, de akkor is...

NBA LIVE 07

fejlesztő > EA Sports kiadó > EA web > www.easports.com/nbalive07 írta · Rbaly

Az NBA hatalmas sikernek örvend világszerte; több mint 200 országban közvetítik a mérkőzéseket. Sajnos ez alól kis hazánk kivétel, a szemérmetlenül jól fizetett labdazsonglőr égimeszelők világát mi leginkább videojátékokon keresztül élhetjük át. Október van, s az atomóra pontosságával befutott az NBA Live legújabb része, nehogy bárkiben hiányérzet merülhessen fel.

Az EA sajnálatos módon a PC-s kosaras játékok között egyeduralkodó, a konzolokon méltán sikeres Sega-féle 2K sorozat nincs PC-n – emiatt az idei NBA Live nem esett át akkora megújuláson, mint elvárható lenne. Tavaly már látható volt, hogy kicsit „árkádosabbra" vették a figurát, már ami a játékmenetet illeti. Ez idén is így maradt, aminek előnye a rövidebb tanulási fázis és gyorsabb sikerélmény, viszont hátrány a profi szimuláció hiánya.

EGY KAPTAFA

Minden játékmódot megkapunk ugyanúgy, ahogy tavaly, kezdve a gyakorlóiskolától a bajnokságokon át a rájátszásokig, és ezeket bővítették ki új funkciókkal – ám egyik sem egetrengető újítás. Természetesen a grafika javult, de nem jelentős mértékben, mint az elvárható lett volna. A mozgások, ahogy már megszokhattuk, évről évre jobban tartanak a valóságoshoz, idén már több száz mozdulat fémjelzi a játékot, lehet tippelni mikorra éri el a „megtévesztésig hasonló" szintet az animáció. A kommentátor duó továbbra is tökéletesen végzi a dolgát, bár magyar szinkron nincs, ami itt talán megbocsátható. A zenei palettára se lehet panasz, maximum a felvonultatott stílus ellenzői számára jelenthet problémát, a kikapcsolás erejéig. Részletesebben kidolgozott lett a Dynasty mód, melyben – akárcsak a 06-ban –, egy kisebb menedzserjátékot kapunk. A teljes csapatot össze kell állítanunk, meghatározni meccsekre a taktikát, edzeni a játékosokat, lecsapni (amennyiben futja rá) a menőkre, és persze az NBA finaléjáig eljutva megnyerni azt. A mérkőzések hangulatosak és látványosak, csakúgy mint az életben, s mindezt feldobják a szupersztár játékosok speciális képességei. Ezek általában egy tulajdonság kiemelkedő teljesítésében nyilvánulnak meg, azaz lesz, aki a hárompontosokat szórja, vagy aki a zsákolásban áll a többiek felett. A gyengébb játékosoknál egy úgynevezett X-Factort használhatunk, amitől fellelkesül, s ezáltal egy időre szupersztár-képességekkel fog rendelkezni.

BOGARAK MINDENÜTT

Zavaróan sok apró bug került a programba, ami igencsak aláássa a küzdelem tisztaságát. Ezek olyan dolgok, mint a karakterek érdekes fagyásai a palánk alatt, vagy a labda irreális viselkedése. A bogyó hajlamos „átfagyni" az ellenfél kezébe, sőt van, amikor zuhanás közben pályát vált, s mágnesként beleível a legközelebb álló játékos karjaiba... Ezek ellenére az NBA Live 07 nem rossz játék, de az elődjéhez képest kevés dolog szól az újbóli megvétel mellett, kevés újdonság található benne, s itt-ott némi visszafejlődés is tapasztalható.

pc guru

GRAFIKA	07
ZENE	08
JÁTÉKÉLMÉNY	06

Az embernek néha olyan érzése van, hogy szinte direkt húzzák az új ötletek bevetését az EA-nál, nem kell különösebben kifejtenem, vajon miért...

Rbaly

PRO: Kosárlabda - és PC -re nincs más...

KONTRA: PC-re nincs más...

7.5

ÖSSZEGZÉS: Nem rossz az idei NBA sem, de semmi több. Marad a remény, hogy jövőre értő fülekre találnak a játékot ért kritikák...

GÉPIGÉNY: P3 1.3 GHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 3 GB HDD

NBA 06	68%
NBA 2005	76%
NBA 2004	74%

Sam, a törvény jobb és balkeze

Splinter Cell DOUBLE AGENT

írta • Sasa

fejlesztő > Ubisoft Shanghai kiadó > Ubisoft web > www.splintercell.com

A Ubisoft kínai irodája eddig jobbára csak „aljamunkával" foglalkozott (engine-eket, fejlesztői segédprogramokat írogattak), de például nekik köszönhetjük a második Splinter Cell, a Pandora Tomorrow egyjátékos módját is. Most a feladatuk a Double Agent PC-s verziójának lekódolása volt, a Kanadában fejlesztett X360-as változat alapján.

Az előző PC Guruban részletesen leírtuk, hogy Sam miként kopaszodik meg: miután egy részeg sofőr elüti a lányát, minden életkedve elhagyja, és akár a legveszélyesebb küldetéseket is elvállalja. Így lesz belőle kettős ügynök, így kerül börtönbe, és ezért kell megtennie olyan dolgokat, melyekre egy józan ítélőképességű ember sosem vállalkozna.

KI A SITTRŐL

Az első küldetés még a klasszikus Splinter Cell-irányzatot követi, mintha csak a Chaos Theory egy rejtett pályáját találtuk volna meg: Izlandon kell egy terroristák által elcsaklizott rakéta kilövését megállítani. A sorozat védjegyévé vált háromlámpás „sitykában" akciózunk, őröket fojtunk meg, az árnyékokban lopakodunk. Ezután a küldetés után üt be a krach, ekkor mondja el főnökünk, hogy Sarah meghalt.

A következő jelenet már a börtönben játszódik. Sam természetesen a nehézfiúk közé kerül, hisz ez a feladata; ki kell szabadítania egy terroristát, hogy ennek segítségével beépülhessen a szervezetbe. Ez persze nem megy egyszerűen, és áldozatok nélkül – miután kirobbantunk egy rablázadást, bizony a sittesek pártjára kell állni, és a jófiúkat, azaz a börtönőröket kell elkerülni, vagy éppenséggel elintézni.

Amint sikerül megszökni a célszeméllyel, és eljutunk a terrorista szervezet bázisára, rögtön feltűnik majd, hogy a fejlesztők azon ígéretét komolyan kellett venni, hogy minden pillanatban ne-

Splinter Cell 5

Sam Fisher kalandjai természetesen folytatódnak, az ötödik részről egyelőre csak az alcímét lehet tudni: Conviction, ami egyaránt jelent hitet, meggyőződést, ítélkezést és bizonyítást. Ne ebből legyünk okosak... (A játék egyébként csak X360-ra és PC-re jelenik meg, a Microsoft nagy örömére.)

Sam ruházata talán szokatlan, de a fején a háromlámpás sapka mindig ott van! (Vajon abban is alszik és zuhanyozik?

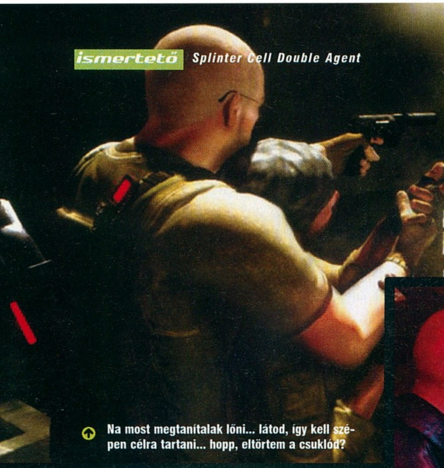
héz döntéseket kell hoznunk. Megvalljuk, előzetesen azt hittük, ez csak néhány kiemelt, a játéktól különválasztott helyen jön majd elő (mint amilyen a már a bejelentéskor megmutatott helyzet is volt, amikor aközött lehet választani, hogy megölünk-e egy ártatlan helikopterpilótát, vagy életben hagyjuk), de ez nincs így: az egész játékot áthatja ez a libikóka a terroristák és igazi munkaadóink, a nemzetbiztonságiak között. Bármit teszünk (már olyasmit, amit mások észrevesznek), azzal valamelyik irányba billentjük a mérleg nyelvét. Ha megölünk egy őrt, ahelyett, hogy ártalmatlanná tennénk – Lambert morcos lesz, és csökken a jófiúkkal való viszonyunkat mutató mérce. Ha bepofátlankodunk a JBA bázisán egy olyan helyre, ahová nem kellene (mondjuk a szerverszobába), és rajtakapnak, természetesen a viszonyunk elhidegül a rosszfiúkkal. A terrorista bázis bejárása amúgy kötelező feladat, hiszen a legtöbb „igazi" küldetés után ide kell visszatérnünk. Mindig kapunk valami viszonylag könnyű feladatot a JBA-tól, egy elsőre jóindulatúnak tűnő időlimittel. Aztán a nemzetbiztonság is ellát ilyenkor tennivalóval, általában legalább három elsődleges feladatunk lesz, és még néhány másodlagos, harmadlagos. A szabadságunk itt is teljes: azt a küldetést oldjuk meg, amelyiket akarjuk, csak arra kell figyelnünk, hogy ha nullára csökken bármelyik féllel is a bizalmunk (és bizony az elmismásolt elsődleges feladatok súlyos visszaesést okoznak), kezdhetjük elölről a pályát.

Az örök kérdés... Fej vagy gyomor? ("Szájba vagy mellbe?", hogy a klasszikus másik fordítását is idézzük

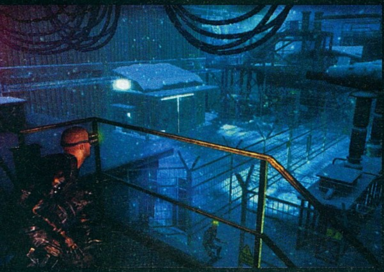
Mivel a nemzetbiztonságiak elítélik a civilek, illetve a munkájukat végző őrök módszeres lemészárolását, a „terrorok" pedig azt nem nézik jó szemmel, ha a saját fajtájukat ritkítjuk, a program úgy vesz rá minket a lopakodásra, az észrevétlen közlekedésre, és a nem legális megoldásokra, hogy nem korlátozza a szabadságunkat. Ha másodlagos feladatok végrehajtásával felturbózzuk a viszonyunkat bármelyik féllel, a következő küldetésben kicsit lazíthatunk, például szorongás nélkül használhatjuk gépfegyverünket, vagy a tarkóncsapás helyett választhatjuk a késelést, ami mindenképpen biztosabb megoldás. A viszonyunk a két „céggel" a játék végére is kihat, így aztán három befejezést is láthatunk – ez azért is jó, mert így egy (két) újabb indokunk lesz a végigjátszásra, azon túl, hogy mindig találhatunk új és új megoldásokat, utakat az ismerős szinteken.

VILÁGJÁRÁS

Az előző Splinter Cell részekhez képest az új epizód helyszínei az alcímhez méltón dupla olyan hosszúak és némileg interaktívabbak. Már az első pálya sem sétagalopp nem beszélve a harmadik (Sea of Okhotsk) fejezetről, aminek a tiszta játékideje majdnem egy óra volt. Ha beleszámítjuk az újratöltéseket és azt, hogy mindent a lehető legtökéletesebben és leghumánusabb módon, azaz gyilkolászás nélkül akarunk megoldani, két-három órán keresztül is eltarthat, míg a jégmezőn keresztül eljutunk a hatalmas tankhajóig, és azt felderítjük. A Double Agent azonban nem csak nagyobb, de sokkal összetettebb, szabadabb és hangulatosabb is lett, mint az eddigi Splinter Cellek. A pályák nagy része természetesen átvezető animációval indít. Már ekkor érdemes a billentyűzetre (vagy a kontrollerre) tapadni, ugyanis bármelyik pillanatban kezünkbe kaphatjuk az irányítást. A jégmezőre például egy



Na most megtanítalak lőni... látod, így kell szépen célra tartani... hopp, eltörtem a csuklód?

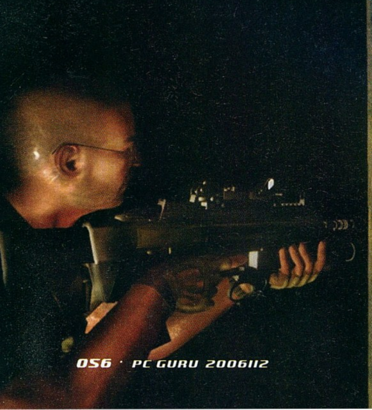


repülőből kiugorva érkezünk meg. Zuhanás közben különféle mutatványokat végezhetünk, majd a megfelelő pillanatban ki kell nyitnunk az ernyőt. A művelet azonban nem sikerül túl jól – Sam az ernyőbe gabalyodva magatehetetlenül zuhan alá. Ekkor a kontroller bal analóg karjával (a Double Agent gamepaddel játszva sokkal élvezetesebb, úgyhogy ha teheted, szerezz be egyet!) meg kell találnunk a mentőernyő kioldóját, majd amikor az ikon felvillan, meghúzni a zsinórt. Ugyanilyen hangulatos átvezető mozival találkozunk a sanghaji pálya nyitó képsoraiban is. Miközben helikopterrel repülünk a helyszín felé, a pilóta hirtelen rosszul lesz. Sam átveszi az irányítást, és ha csak néhány másodpercre is, de ránk hárul, hogy a zuhanó koptert egyenesbe hozzuk. Amint ez sikerül, a mozi nélkülünk folytatódik tovább. Ezzel az apró ötlettel a készítőknek sikerült elérni azt, hogy figyelmünk egy pillanatra se lankadjon, sose szűnjön meg a feszültség, és állandóan készen álljunk – még akkor is, amikor nem kellene arra számítanunk, hogy szükség lesz a reflexeinkre.

A monumentális küldetések és hatalmas területek elképesztő sok lehetőséget rejtenek magukban. Egy adott részfeladat megoldásához számtalan úton eljuthatunk. Mindig végrehajthatjuk a feladatot emberáldozat nélkül is, ám Sam Fisher új mozdulatai nem hagyják nyugodni bennünk a kisördögöt. A jeges pályán például a jégtábla alatt úszva láthatjuk, ahogy felettünk járőröznek az ellenséges figurák. Ekkor érdemes őket olyan helyre csalni, ahol a táblán átszűrődik a fény. Ússzunk ide, kopogtassuk meg alulról a jégpáncélt és várjuk meg, míg az őr a zajra felfigyelve a közelünkbe jön. Ha elég közel van, felvillan egy kezet formáló ikon, és ha megnyomjuk a gombot, Sam a késével meggyengíti a jégpáncélt, és a mélybe rántja, majd a biztonság kedvéért leszúrja áldozatát. Naná, hogy ezt mindenkinek ki kell próbálni – még akkor is, ha ezzel némileg nagyobb zajt csapunk, mint ha szolidan a megkerülés-lopakodás kombó mellett döntöttünk volna. Az őrök egyébként némileg eszesebbek lettek, mint megszoktuk, ráadásul sok pályán – például a nappal játszódó Kinshasában – szinte nyüzsögnek, úgyhogy a teljes láthatatlansághoz acélidegek és buddhai türelem kell.

Fontos megjegyezni, hogy a Double Agentből szinte teljesen eltűnt a kezelőfelület. A már megszokott sötétségjelző felváltotta egy apró kütyü, amit Sam hátára erősítettek. Ha ez zölden világít,

Kifinomult kémösztönöm azt súgja, már jártak itt előttem...



tökéletesen álcáztuk magunkat, ha sárgán, akkor valamilyen veszély fenyeget (például egy pásztázó kamera) ha pedig piros, akkor már észrevettek minket, és érdemes előkapni a gépfegyvert, vagy menekülni. Ennek a rendszernek köszönhetően az egész képernyőt a fantasztikus képi világgal megáldott és elképesztően hangulatos világ uralja. Nincsenek zavaró tényezők (jó, Sam néha túl sokat takar ki a tájból...) csak a színtiszta játék! Egyedül a 3D-s térkép nem túl használható, de különben a menük kezelése telitalálat lett.

KÉMKÜTYÜK

Sam kelléktára az előző részekhez képest szinte semmit sem változott. Ugyanazok a jól bevált fegyverek, és a már megszokott kütyük várnak ránk. A hackelés és a zárnyitás azonban több új elemmel gazdagodott. Az elektronikus szerkezetek kódtörése teljesen megváltozott. A függőleges sorokban pörgő számok közül ki kell szúrni azokat, amik éppen megálltak, villámgyorsan rá kell vinni a kurzort és gyorsan aktiválni kell azokat. A kódtöréskor korlátozott idő és maximum két hibázási lehetőségünk van a feladat megoldására. Ha kicsúszunk az időből vagy sokat rontunk, a küldetéstől függően vagy következmények nélkül újrakezdhetjük, vagy számolva bénaságunkkal, sivító riasztóhang kíséretében, öt-hat őrrel a nyakunkon kell újrakezdenünk a műveletet. A kódtörés mellett újdonságként szolgál a széfek kinyitásának módja is. A zárnyitáshoz hasonlóan itt is a gyűrűket kell úgy forgatni, hogy bekattanjon a retesz.

SPLINTER

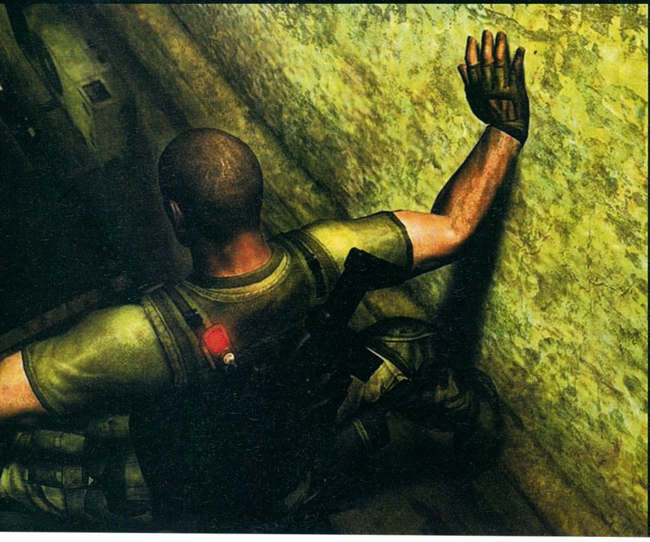
2007-ben jön a Splinter Cell mozifilm, a forgatókönyvet Tom Clancy írja, a producer pedig Yves Guillemot, a Ubisoft vezérigazgatója és társtulajdonosa.

KÜLCSÍNBŐL IS JELES

A Double Agent nem csak az eddig készült legmonumentálisabb, de a legszebb Splinter Cell is. Meg merem kockáztatni, hogy a valaha készült egyik leglátványosabb PC-s akciójátékkal van dolgunk! Sam animációi – mint mindig – most is verhetetlenek, a mesterséges intelligencia megfelelő kihívást nyújt, kettős ügynöki szerepkörünk elképesztően sokat ad hozzá a programhoz, a grafika döbbenetes, a tereptárgyak, szobák kidolgozása példaértékű, és mindehhez jól asszisztál a sorozat eddigi részeinél messze jobb és hangulatosabb történet és zene.

Sam hangját továbbra is Michael Ironside adja – a mély hangú fenyegetésektől a vicces beszólásokig (például egy őrt elkapva a következő párbeszédet hallhattuk: „Mit akar maga tőlem?!" „Egy jó okot, hogy miért ne törjem le a kezedet!") mindig a maximumot nyújtja, és teszi a kissé sótlan Samet kedvelhető játékhőssé.

Nincs mese: Sam Fisher legújabb kalandja zseniális lett. A sorozat sokadjára is képes volt megújulni. Interaktívabb, nagyobb volumenű, teljesebb alkotás lett számtalan lehetőséggel és királynak ígérkező multival (a többszereplős játékmódra a következő számban külön teszt formájában újra kitérünk).



pc guru

GRAFIKA	10
ZENE	09
JÁTÉKÉLMÉNY	10

A Double Agent az év egyik, ha nem a legjobb játéka. Kategóriájának egyértelműen a legjobb darabja még akkor is, ha a maximális látványvilághoz durván erős gép, a tökéletes irányításhoz pedig kontroller javallott. Kihagyhatatlan darab!

Sasa

PRO: Döbbenetes grafika, monumentális pályák, összetett küldetések, kettős ügynöki szerepkör.

KONTRA: Kontroller nélkül nem az igazi, a tuti grafikához erős gép kell. Az egyszemélyes kampány kicsit rövid.

9.4

ÖSSZEGZÉS: Eddig mindegyik Splinter Cell folytatásról elmondhattuk, és most is áll: Sam Fisher visszatért, és jobb mint valaha!

GÉPIGÉNY: P3 2.2 GHz, 512 MB RAM, 32 MB VRAM, 2 GB HDD

SPLINTER CELL	96%
PANDORA TOMORROW	90%
CHAOS THEORY	95%

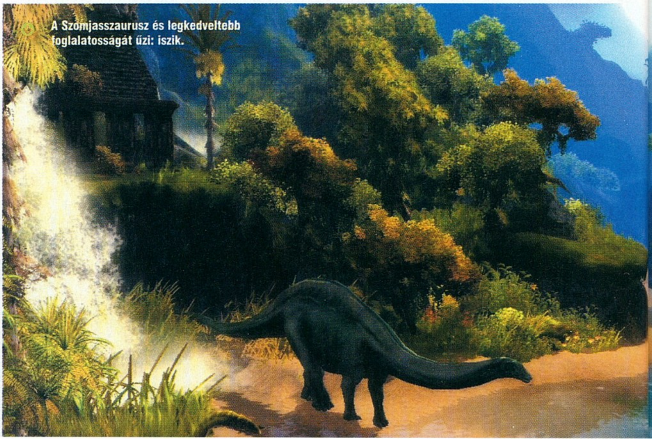
Jurassic Park reloaded írta · Stóki

PARAWORLD

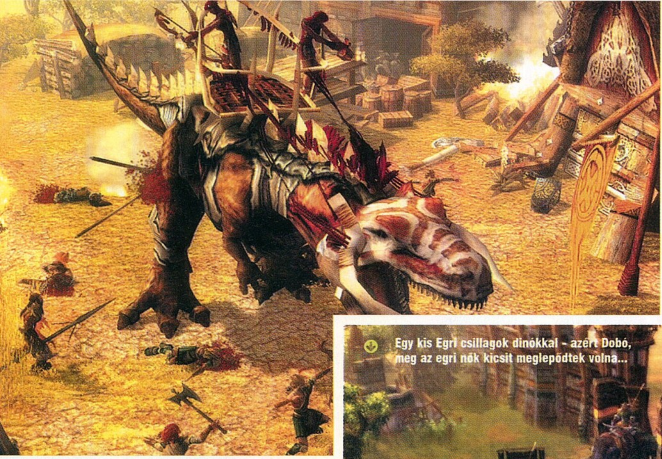
fejlesztő > SEK kiadó > Sunflowers web > www.paraworld.com

Ugyan az 1993-ban alapult norvég Funcom már több mint húsz kisebb kaliberu, jórészt korábbi konzolokra elkészült játékot tudhat háta mögött, csak a Longest Journey-vel robbantak be a köztudatba 1999 végén. Szintén hozzájuk kötheto a több kiegészítot megélt, és máig (vagy a World of Warcraftig?) nagy népszeruségnek örvendo - és nemrég

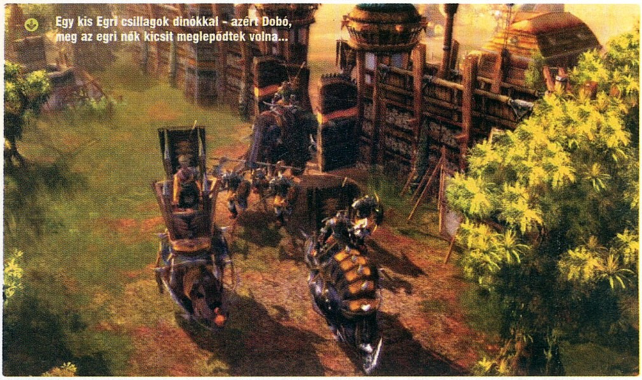
A német fejlesztőcsapatok stratégiai játékaival valahogy úgy vagyok, mint nemzetük focijával: szakmailag ott vannak a srácok, de hiányzik belőlük a fantázia. A germán játékgyárosok kétségtelenül lelkiismeretes és precíz iparosok, minden derékszög a helyén van



A Szomjasszaurusz és legkedveltebb foglalatosságát űzi: iszik.



sát, és mondanom sem kell, hogy ez nagyon jó. Az átvezető mozikban elhangzó dialógusok színvonala és az egyes jelenetek között olykor előforduló logikai lyukak már nem méltók a koncepcióhoz, azonban ezzel együtt is a „paravilágok" atmoszférája viszi el a hátán a játékot, még ha olykor kissé töményen is hat a steampunk masinák, dinoszaruruszok és különböző emberi törzsek keveréke.



Egy kis Egri csillagok dinókkal – azért Dobó, meg az egri nők kicsit meglepődtek volna...

Dinótlanság

Bár a dinós-ősemberes téma sosem volt túl népszerű játékfejlesztői körökben (még a Jurassic Park divathullámának idején sem), 2000-ben nem kisebb név, mint Sid Meier jelentette be, hogy Dinosaurs néven ilyan környezetben készít játékot. Másfél év fejlesztés után aztán a projektet leállították anélkül, hogy valaha kiderültek volna részletek róla, Sid azonban azóta is megemlíti szinte minden interjúban, hogy szívesen felmelegítené újra az ötletet...

abban, ami kijön a kezük alól, de éppen annak az eredetiségnek vannak híján, ami kiemelhetné az alkotásaikat a Nagy Játéktengerből. A Settlers-sorozat már jó ideje csak ismétli magát (kivéve az utolsót, ami elment a kommersz RTS-ek felé), a Spellforce-nak is a stratégiai elemek voltak a gyenge pontjai, az Anno-széria pedig éppen olyan ötlettelen volt, mint amennyire szép. Mostantól eggyel több program erősíti a fenti előítéletet. A Paraworld ugyanis nagyjából annyira fantáziadús, mint az elkövető fejlesztőcég neve, a Spiele Entwicklungs Kombinat, ami azt jelenti, hogy „játékfejlesztő részleg"...

STEAMPULP FICTION

Pedig a kerettörténet egész ígéretesen indul: Londont látjuk, ahol egy dúsgazdag matematikus mentorsága alatt három ifjú tudós indul expedícióra párhuzamos világok után kutatva. A nem mindennapi szafari balul sül el: nemcsak az derül ki, hogy ezek a párhuzamos (paralel – innen a játék címe, nem a paranoiából, ahogy a közhiedelem tartja) világok léteznek, hanem az is, hogy ott lehet ragadni. Hőseink célja innentől kezdve a túlélés és a hazajutás, miközben az itt-ott kissé suta, de mindenképpen fordulatos cselekmény is szolgál néhány meglepetéssel, például a mentor kilétét illetően. Mindez dinoszauruszokkal benépesített környezetben történik, ugyanis az őslények jelenléte volna a játékban bemutatott párhuzamos világok specialitása. Emellett erős klasszikus pulp (igazi, múlt század eleji ponyva-kalandregények) és steampunk elemek is megfigyelhetők, viccesen ki- és beszólogató hősökkel. Nagyjából olyan hangulata van a sztorinak, mintha Jules Verne humorosabb énjét elővéve megpróbálta volna megírni Doyle Elveszett világának a folytatá-

A VÁLTOZATOSSÁG GYÖNYÖRKÖDTET(NE)

Igen, törzsek is vannak, ők lennének a párhuzamos világok őslakosai. Találunk köztük vikingeket, arabokat és távol-keletieket – természetesen nem ez a nevük a játékban, de akár így is hivatkozhatok rájuk, annyira egyértelmű, hogy milyen népek inspirálták a készítőket, amikor megalkották a három „fajt". (Volt szó egy negyedik törzsről is, amit sokáig titkoltak a fejlesztők, de végül ez olyan titkos lett, hogy ki is maradt a játékból...) A három fél más-más specialitásokkal rendelkezik: a vikingek védekezésben erősek, az arabok mozgékony offenzív nemzet (igazi rush-bajnokok, és egyedül ők tudják költöztetni az épületeiket), végül a keletiek brutális támadóerőt tudnak kiépíteni, ha hagyják őket, védelmüket pedig többnyire halálos csapdákkal oldják meg. Kezdetnek ez nem lenne rossz, de sajnos ennyiben kimerül a törzsek kü-

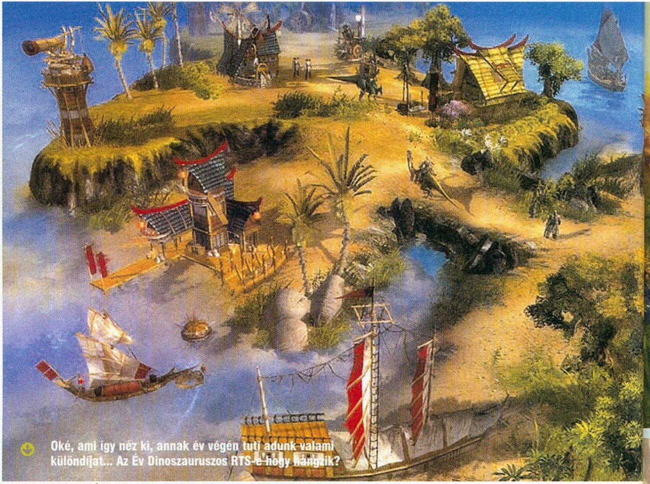
Para

A Paraworldöt már 2004-ben minden idők legdrágább német játékaként emlegették... és az a plusz két év munka sem ingyen volt valószínűleg.

lönbözősége – sok egység csak külcsínben és sebzési értékeiben tér el, és a fejlődési lehetőségeik is igencsak hasonlók. Markánsabb, már a gyűjtögetés fázisban is tetten érhető különbségek kellettek volna – a Starcraft óta egyre kevésbé lehet eladni a játékosoknak az egymásra túlságosan emlékeztető ellenfeleket (és nem is olyan rég a Rise of Legends mutatta meg, hogy nem csak a Blizzard képes remek fajokat kitalálni). Ráadásul sok állatfajta több törzsnél is megtalálható, így a magasabb szintű behemótok megjelenéséig a látvány sem adja meg a különbözőség illúzióját. Pedig mennyire benne volt a lehetőség az őslényekben! Lehetett volna az egyik törzs az emlősállatok specialistája (mamuttal, gyapjas orrszarvúval, kardfogú tigrissel), a másik a nagyobb dinoszaurusz-tankok szakértője (T-Rexszel, Brachiosaurusszal, Stegosaurusszal), a harmadik pedig a kisebb, fürgébb őshüllő-hordák gazdája (Velociraptorokkal, Pteranodonokkal). A Paraworldben azonban mindenki kapott mindenből egy kicsit – még fura steampunk gépezeteket is –, így lett egyhangú a sokszínűség.

KLÓN A LELKE MINDENNEK

Aki nekiáll a három hadjáratnak, annak ismerős élményben lesz része. A Paraworld ugyanis játéktechnikailag szinte semmiben nem különbözik a Warcraft III-tól és az általa képviselt RTS-ektől (még azt is átvették a Blizzard klasszikusától, hogy többszöri kattintásra valamilyen vicces beszólást eresztenek meg az egységek). A munkásokkal gyűjtögetni kell a három nyersanyagot – fa, kő, kaja –, aztán bázist építeni, védekezni, fejlődni, sereget gyűjteni, és lezúzni az ellent. A kéttucatnyi térkép mindegyike nagy kiterjedésű, és láthatóan gondosan, szeretettel tervezték meg ezeket, de a küldetések és mellékküldetések olyan egyhangúak, hogy akár fel is lehetne cserélni a pályákat (és az sem segít, hogy a missziók előtt magunk állíthatjuk össze kezdőcsapatunkat). Az AI is gyengébb az elvárhatónál, rendre elaprózza a támadásait: nagyobb hadmozdulatok helyett kis elit öngyilkos kommandókkal próbál célt érni. Korán kiépített védelem mellett a gépi ellenfél nem okozhat gondot (talán ennyiben különbözik a játékmenet a Warcraft III-tól, hogy a védelmi épületek még fontosabb szerepet kapnak). A Paraworld igazi erőssége tehát nem az egyszemélyes hadjárat, multiplayerben viszont a Sárkány Klán (ők a keletiek) mintha erősebb lenne a másik két fajnál. A kötelező Deathmatch és Team Deathmatch mellett egyébként Domination és Defender választható multiban. Előbbiben területet kell foglalni, és bizonyos ideig megtartani, utóbbiban 3-6 hátrányos helyzetű játékos próbál időre legyalulni 1-2, erőforrásokban és védelmi épületekben bővelkedő játékost.



Oké, ami így néz ki, annak év végén tuti adunk valami különdíjat... Az Év Dinoszauruszos RTS-e hogy hangzik?

Hülloi út

A Paraworld legnagyobb erénye kétségtelenül a több tucat szépen lemodellezett őslényfaj, amelyeket ismeretterjesztő könyvekből és filmekből már ismerhetünk. A kisebbek közül a Jurassic Parkban már látott Dilophosaurus és a Velociraptor érdemel említést, de olyan kevésbé ismertek is szerepelnek mellettük, mint a tojásrabló Oviraptor, vagy a papagájgyíknak is nevezett Psittacosaurus. A brutálisabb ragadozók között természetesen megtaláljuk a Tyrannosaurus Rexet és egy számmal kisebb hasonmását, az Allosaurust, a hatalmas, hosszú nyakú növényevők között pedig a Brachiosaurust és a Diplodocust (bár egyes elméletek szerint ezek olyan nagyok voltak, hogy mocsárban éltek). A repülő őshüllők a Pteranodonnal, az Ornithocheiruszal és a Quetzalcoatlusszal képviseltetik magukat (utóbbi 12 méteres szárnyfesztávolságával a valaha élt legnagyobb repülő állat), a víziek pedig többek között a Muraenosaurusszal és a Kronosaurusszal (neki csak a feje volt vagy három méter). A szarvakkal, tüskés csontgallérokkal és pikkelylemezekkel felvértezett dinók sem maradhattak ki: a Stegosaurus, a Kentrosaurus, a Styracosaurus és a Triceratops a harcokban megmutatják, hogy nem csak növényevésre jók. Végül néhány emlősállat is befért a gyíkok mellé: a mamut, a gyapjas orrszarvú és az ősvaddisznó alkotta csapatot a brutális agancsot viselő ősszarvas, a Megaloceros és néhány kardfogú nagymacskaféle (Smilodon, Eusmilus) teszik teljessé.

HADERŐREFORM

Az egyetlen igazán ötletes újítást a kezelőfelületen találjuk, ez nem más, mint a fejlesztők által adott interjúkban sokszor beharangozott Army Controller: egy jól áttekinthető leltár az egységeinkről, amelyet egyetlen gombnyomással eltüntethetünk, vagy megjeleníthetünk. Az Army Controllerben látjuk az összes egységünk ikonját, azt is, hogy ki mit csinál éppen, sőt ebből a leltárból ki is jelölhetjük az egységeket. Nagyon hasznos irányításbeli újítás ez (különösen multiplayerben), rengeteg térképmozgatást spórol meg a játékosnak, viszont felvet egy kérdést: hogyan férhet ki az összes egység ikonja, amikor már nagy sereggel rendelkezünk? Nos úgy, hogy nem rendelkezhetünk nagy sereggel. Megölt ellenfeleink után koponyákat kapunk (sőt a térképen kolbászoló semleges állatok után is), a koponyákat pedig egységeink szintlépéseire költhetjük el (vagy ahogy Darwin megmondta: tanulj dinó, ökör lesz belőled). Ez szép és jó, de az egységlimit minden szinten egyre kisebb. Első szintű egységünk legfeljebb 25 lehet, második szintű 15, harmadik szintű 8, negyedik szintű 3, és ötödik szintű pedig egyetlen egy. Ez azt jelenti, hogy mindössze 52 egységből kell kihoznunk mindent. Van három hősünk, legalább 7-8 munkásra is szükségünk lesz, szóval 40 főnél népesebb támadósereget nem nagyon harácsolhatunk össze. Ez kevésnek tűnik, különösen a nagyobb pályákon, ahol már vízben is kell taktikázni, és igencsak elhúzódhatnak a hadmozdulatok, mert amit lerombolunk estére, azt az ellenfél felhúzza reggelre. Így a rengeteg egység-

"Egyedi hangulat és környezet, gyönyörű grafika... miért nem lehetett ehhez egy jó játékot csinálni?!"

típusnak – az embereken és a gépeken kívül 50 különböző állat, ebből 40 dinoszaurusz, néhányuk többféle fegyverzettel is felszerelhető – sincs nagyon értelme. Aki grandiózus csatákra számít, nagyot fog csalódni.

DÍNÓM-DÁNOM

Mint említettem, a játékot a környezet viszi el a hátán, és ehhez a kivitelezés is igencsak hozzájárul. Elképesztően szép a Paraworld grafikája, az ötféle tereptípus (északi táj, dzsungel, szavanna, jégföld, lávavidék) tetszetős, a modellek részletesek, az effektek (időjárás, napszakok, dinamikus árnyékok, víz) gyönyörűek. Egyedül az animációkba tudok belekötni: néhány dinónak speciális kivégzési mozdulatsora van, de ezek nagyon elvesznek a csatákban. Lehetett volna ezekből több és látványosabb is, de ezt leszámítva autentikusan röpködnek az emberek a nagyobb humán-dinó összecsapásokban. A hangok szintén jól sikerültek, a szinkron hozza az elvárható átlagot (annál többet nem nagyon), az aláfestő zene pedig akármelyik Jurassic Park filmben megállná a helyét. A hangulat tehát remek, de ez mindenekelőtt a paleontológiai szempontból teljesen korrekt és méretarányos, többféle fegyverzetben pompázó dinóknak köszönhető – emiatt sok mindent hajlandó megbocsátani a magamfajta őslényrajongó. Aki szintén bolondul azokért a valaha élt állatokért, amiknek szauruszra végződik a neve, feltétlenül szerezze be a Paraworldöt. A többiek kezeljék úgy, mint egy tucatstratégiát – hiszen voltaképpen az: egy szép, de kissé ötlettelen klón.

pc guru

GRAFIKA	09
ZENE	08
JÁTÉKÉLMÉNY	07

Én bekajáltam a Paraworldöt, de csak a dinós környezet miatt – stratégiának ugyanis eléggé középszerű.

STÖK!

PRO: Remek grafika, hangulatos környezet, nagyszerű irányítás

KONTRA: Kevés ötlet, alacsony egységlimit, nem eléggé változatos fajok

8.1

ÖSSZEGZÉS: Hangulatos klón, amely erényei ellenére klón marad. Kár érte, ötletekkel egy új Warcraft lehetett volna.

GÉPIGÉNY: P3 2.2 GHz, 512 MB RAM, 32 MB VRAM, 2 GB HDD

WARCRAFT 3	94%
AGE OF EMPIRES 3	88%
JURASSIC PARK OP GENESIS	71%

Grand Theft Far Cry

írta · Flatline

JUST CAUSE

fejlesztő > Avalanche kiadó > Eidos web > www.eidosinteractive.co.uk/gss/justcause

Az Avalanche neve önmagában még nem lehet annyira ismerős, bár a 25 to Life fejlesztőcsapata kísértetiesen hasonlít rájuk, de nem ők azok. A Just Cause Avalanche csapata svéd és az első játékuk. Korábban a fejlesztők egyenként már részt vettek más projektekben, de mint Avalanche, ez az első próbálkozásuk. Első játékhoz képest jó a Just Cause, úgyhogy csak sok sikert tudok kívánni nekik a jövőre nézve.

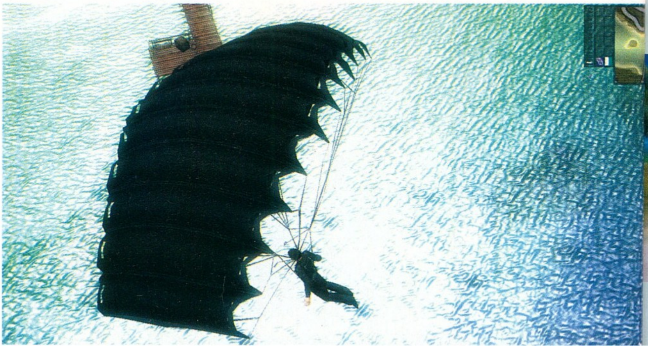
Mikor először indítottam el a Just Cause-t, a gyengécske intro megtekintése után rögtön az ugrott be, hogy a Far Cry és a Grand Theft Auto házasságot kötött, és a nászéjszakán Antonio Banderas és a Boiling Point tartotta a gyertyát. A végeredmény kislány (szép, de buta), és olyan stílusokat kever, amik alapján mindenki azt gondolhatta, hogy kellemeset fog játszani. Sajnos nem így alakult – lássuk miért!

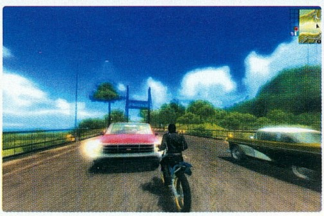
ROSSZ ELNÖK, JÓ SOROZATGYILKOS!

Egészen addig a pillanatig, míg a történetre koncentrál az ember, szórakoztató a játék: hősünk, Rico Rodriguez a gravitáció szárnyán érkezik San Esperito szigetére. Rico egy az egyben Banderas: nem beszél sokat, feketébe van öltözve és kifogyhatatlan mennyiségű ejtőernyőt rejteget az inge alatt. Sheldon (vele találkozunk rögtön a játék legelején) karaktere viszont annyira szürke és fakó – annak ellenére, hogy ő beszél a legtöbbet a játékban – hogy szinte már fáj. Többnyire ő és női társa fogják elmagyarázni, mit is kell tennie a játékosnak az elkövetkezendő 20 küldetésben. A sziget nagy, de többnyire csak dzsungelből áll, nagyon kevés igazán érdekes és értékes területtel (annak is számottevő része maga az úthálózat). Bár egy GTA-szerű játékban már önmagában nyerő, ha óriási bejárható teret biztosítanak a játékosnak, akkor igazán szórakoztató ez, ha fel is van töltve misszókkal, bónuszokkal, csupa olyan fincsi dologgal, amit érezni, hogy az Avalanche fejlesztői is megpróbáltak beletuszkolni a játékba, mégsem sikerült akkora mennyiségben, mint illett volna.

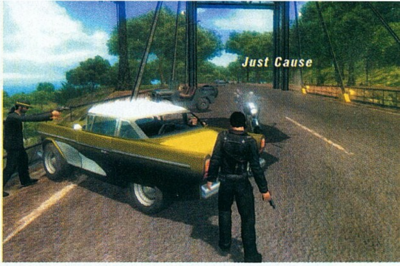
Rico és társai a kormányzatot próbálják megbuktatni, azaz az elnököt szeretnék eltávolítani a helyéről. Közben a két egymással rivalizáló drogkartell is befigyel a képbe, de legtöbbször csak a mellékküldetésekhez tartoznak, azokat pedig csak akkor van értelme megcsinálni, ha plusz fegyvereket, házakat, vagy más cuccokat próbáltok szerezni. Ezek mind enyhítik a fő küldetések leküzdésének nehézségeit, bár ezek nélkül is könnyedén végigtolható úgy öt-hat óra alatt, ami nem éppen bíztató, főleg, ha teljes árú játékként kezeljük a Just Cause-t. Márpedig így kezeljük...

Rico fittyet hány a fizika összes törvényére, mármár James Bond szinten képes működni, vagyis az autóból simán kiugrik annak a tetejére, sugárhajtású repülőgép farkát fogja egy kézzel, helikopterre csimpaszkodik vetőhoroggal, majd azt eleresztve, a szabadesés végén behuppan egy épp arra támolygó kisbuszba, Battlefield 2 módjára. Nem tudom eldönteni, hogy szeressem, vagy szidjam-e ezt a fajta szabad(os)ságot, hiszen akik kicsit is a realitás talaján próbálnak közelíteni a játék felé, ordítva fogják uninstallálni három perc után emiatt. Az még hagyján, hogy a járművek menettulajdonságainak és működésének köze sincs a valósághoz, de az már tényleg sok, hogy a főhős Csollány Szilvesztert megszégyenítő módon ugrál járműből járműbe. A konzolos verziókban célzás-rásegítés is van, ami annyit tesz, hogy





Az igazi szelíd motorost nem korlátozzák olyan unalmas és begyöpösödött dolgok, mint a KRESZ...



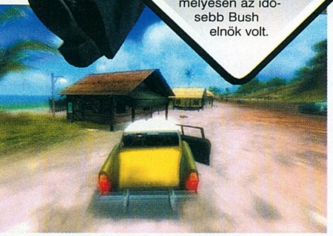
csak a gombot kell nyomogatni célzás nélkül, s már halomra is lőhető az ellenfél. PC-n kicsit nehezítettek így a dolgon, de a WASD-egér kombó így is túl pontos ahhoz, hogy két ásítás között ne tudjatok lazán megcsinálni egy missziót.

CUCCOK, KÜTYÜK, TEREP

Lesz itt minden, ami csak szem-szájnak ingere! Irányíthattok hajót, triciklit, motort, repülőgépet, mindent, ami meg tud mozdulni (lakókocsit mondjuk nem, noha a főhadiszállásunk éppen az). Ahogy haladtok előre a játékban, mindig a Safehouse-ban tudjátok feltölteni a muníciótokat, elraktározni az autókat későbbre – pont, mint a GTA-ban. Az a különbség, hogy itt egy óriási trópusi szigetről van szó, ami messze nem annyira izgalmas sajnos, mint egy nagyváros. Muszáj megemlítenem a fent már érintett problémát, miszerint nincs elég mellékszál, apró-cseprő tennivaló a fő történet mellett. Amint kileheli a lelkét a gaz elnök, vége is a játéknak, hiszen nincs értelme csak azért bolyongani a rengetegben. Botrányos a mesterséges intelligencia, és itt nem is arra gondolok, hogy a szembe rohanó ellenfelek rosszul céloznak, vagy butaságokat csinálnak, hiszen ez az alap egy ilyen kaliberű játékban (sajnos...). Inkább amiatt fáj a fejem, hogy embertelen mennyiségű buggal és idétlen szituációval találkozhattok a szigeten. Láttam már egymást üldöző autósofőröket (pedig én lőttem bele az egyikbe), rossz útkeresés miatt összeakadó objektumokat, sőt olyan is volt, hogy egy kisbusz egy egész iskolabuszt vitt a tetején, mert valahogy egy robbanás következtében egymásra kerültek. Annyira irreális a rendőrség reakciója a ténykedésekre, és a szigeten élők viselkedése, hogy azonnal kirántja az embert a hangulatból, még akkor is, ha fegyver nélkül mászkál csak, hogy jól érezze magát. Ennek ellenére biztos vagyok benne, hogy sokan lesznek, akik azt élvezik, hogy órákon át repülhetnek egy helikopterre csatlakozva (ejtőernyővel) és még mindig nem jutottak el a szigetek egyik végéből a másikba.

IGAZ ÜGY

A Just Cause eredetileg a Panama amerikai megszállására irányuló hadművelet fedőneve volt 1989-ben. A névadó személyesen az idősebb Bush elnök volt.



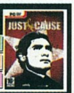
GRAFIKA, HANGOK

A terep szép és nagy, mint már mondtam. Sajnos a tereptárgyak „épülését" és beteleportálását jól látni még a legmagasabb grafikai beállítás mellett is, cserébe nincs töltögetés. A robbanások, részecskeeffektek és minden olyan dolog, ami a filmes érzést hívatott emelni, tűrhető minőségű, ellenben a víz és a napszakváltozás, azaz a lemenő nap által előidézett effektek bámulatosak, megéri egy hegy tetején gubbasztani és várni a naplementét. Tulajdonképpen horgász és kalandtúra szimulátornak sokkal jobban élveztem volna a Just Cause-t, de mit tehetek, nem az volt. A hangok sajnos gyengék, így a harcsák csapkodását akkor sem hallhattam volna, ha netalántán mégis az említett játékstílust képviselné a játék. A lépéshangok, fegyverhangok, robbanások mind rövidek, nem elég erőteljesek. A katonai dzsipeken lévő nagy kaliberű löveg olyan puki-puki hangokat ad ki a példa okáért, hogy azt hinné az ember, kiskölkök dobálják hurkapálcákkal. Néhány jól eltalált háttérhangon kívül (mind a dzsungelhez tartozik) nem igazán prezentáltak semmi hallgathatót a fejlesztők.

VEGYEM, VAGY SEM?

Óva intek mindenkit a Just Cause-tól, kivéve, ha agyatlan, gyorsan végigjátszható lövöldözésre vágynak, és már elvonási tüneteik vannak egy jó kis Far Cry-féle trópusi környezettől. Ez esetben megéri kölcsönkérnetek, vagy beleugrani a demóba pár percre, de megvenni én semmiképpen nem venném meg. Próbáljátok ki, aztán ha a második misszó után is úgy gondoljátok, hogy jól szórakoztok, akkor nem szóltam és jó játékot. Ha mégsem tetszik, akkor mi figyelmezettünk előre...

pc guru



GRAFIKA	08
ZENE	05
JÁTÉKÉLMÉNY	05

Nekem nagyon nem tetszett. Volt benne potenciál, de manapság ennyire vékony és átlátszó játékmenettel nem lehet eladni valamit. Nekem legalábbis nem. Oszszátok a GTA erejét tizzel és megkapjátok a Just Cause-t.

Flatline

PRO: Töltés nélküli, óriási karibi helyszín

KONTRA: Harcrendszer, buta AI, túl sekély játékmenet

6.4

ÖSSZEGZÉS: Szép grafika, lapos játékmenet. Csak annak ajánlom a Just Cause-t, akinél előbbi feledtetni tudja az utóbbit.

GÉPIGÉNY: P3 2.2 GHz, 512 MB RAM, 32 MB VRAM, 2 GB HDD

FAR CRY	94%
BOILING POINT	72%
TRUE CRIME NEW YORK	74%

Ez az arc lesz a végső

írta · Tika

FACES OF WAR

fejlesztő > Best Way kiadó > Ubisoft web > www.facesofwargame.com

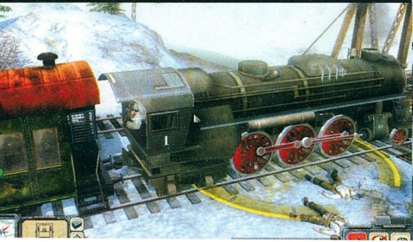
Az ukrán fejlesztőcsapat a semmiből bukkant elő, és rengette meg a világot 2004-ben a Soldiers: Heroes of WW2-vel, amely a tankos-világháborús stratégiák új nemzedékét állította hadrendbe. A Best Way a megkezdett úton haladt tovább, és az eredetileg Outfont 2 névre keresztelt folytatást a Codemasters helyett az Ubisoft, illetve az orosz 1C kiadóóriás vette a vállára...

A fáról és az ő gyümölcséről megemlékezvén (amely két dolog köztudomásúlag közeli pozíciókat szeret felvenni), a Faces of War tesztje előtt nem mehetünk el szó nélkül a Soldiers: Heroes of WW2 mellett, amelyről alanyunk kvázi lepottyant. Az egykori kiválóság a háború névtelen hősét emelte piedesztálra, és tette mindenhatóvá (meg persze olyan törékennyé, hogy a botrányos nehézségi szintet unokáink is emlegessék), így a kezünk alá adott gyér számú gyalogos számos olyan taktikai elemeket – kézifegyverek közti váltás, lopakodás, fedezékkeresés, járművek használata – valósíthatott meg, amelyek addig a szerepjátékok sajátjai voltak. A Faces of War a kiadó nyomásának engedve most az akció felé vitte el a hangsúlyt. Ezt már eleve gyanakvással kezeli minden rajongó, aki Tigris tank-mintás pizsamában alszik, hisz a Soldiers épp a realizmus terén csillogtatta erényeit...

A nagy világégést feldolgozó alkotások családjában a Faces of War rokonságát a Close Combat és a Commandos körül lehet keresni. Az RTS-ek nyavalyái (gyártás, menedzsment, effélék) messziről elkerülik, lényegében egy kis harccsoport megjelenik a képernyő szélén, és tűzzel-vassal át kell pirítanunk velük a szemközti oldalra. 1944 nyara és Berlin eleste között a német, a szövetséges és az orosz hadszíntéren egyaránt tiszteletünket tehetjük. Ez az időszak a partraszállást éppúgy felöleli, mint a németek ardenneki utolsó offenzíváját, de a Market-Garden hadműveletből is kapunk egy szeletet, míg az oroszok épp a kelet-európai térségben dúlnak, hogy elhozzák nekünk a felszabadulást. A küldetések között több úton is elindulhatunk: a történelmi ütközeteket reprodukáló szálon, vagy inkább a speciális feladatok irányába, illetve minden egyes missziót lejátszhatunk Tactical és Arcade módban is. A Tactical a vért izzadós, ahol embereink egyből feldobják a pacskert, ha elfogy az életerő, míg Arcade-ban néhányszor eljön a feltámadás – de ez sem sétagalopp.

A TETTEK MEZEJÉN

A harcmező általában a történelem egy-egy nevezetes, de azért még nem agyoncsócsált eseményét eleveníti fel, mint mondjuk a szövetségeseknél a Walcheren sziget elfoglalása Antwerpen közelében. Derékig a vízben gázolva partraszállás-közeli az élmény, de emlékezetes még a



Ha nem jött volna egy hónapja a Company of Heroes, biztos lelkesebbek lennénk...

németeknél a befagyott Meuse-ön való átkelés (a jégen lyukat ütnek a nehézfegyverek!), ahogy az oroszok Seelow bevételéért folytatott harca is. Sajnos a hadjáratokat övező körítésben rengeteg a hiba, a külföldi magazinok szapulják is érte rendesen az ukránokat...

A pályák döntő többségén komplex hadműveletek folynak, s noha az események fókusza mindig a mi osztagunkra közelít, a bajtársak hullámai is rendületlenül törnek előre. A feladataink többnyire fontos stratégiai pontok elfoglalásából (híd, radarállomás, vasútállomás stb.) állnak, és jellemzően a részfeladatok elvégzése beindít egy-egy scriptet, amivel megnyílik egy újabb hadszíntér, vagy feltűnik a visszavágásra éhes ellenség. Ez eléggé leszűkíti a mozgásteret, és betesz a kötetlen játékmenetnek. Általában a következő költői képekkel birkózunk: az ellenség jól kiépített állásaiban vár ránk, nehézfegyverekkel, páncéltörő lövegekkel, beásott páncélosokkal megerősítve. Géppuskafészkek a homokzsákoknál, orvlövészek az emeleti ablakokban: nem tudsz úgy tankkal befordulni egy sarkon, hogy 3-4 Panzershrek csöve rád ne meredne...

FACES

Érdemes a játék hivatalos fórumát felkeresni a forums.ubi.com címen, a fejlesztők nagyon lelkesen kommunikálnak a játékosokkal...

A HÁBORÚ HŐSEI

Mint utaltam rá, a játék a Soldiers továbbgondolt kiadása, így az összes olyan hangulati és taktikai elem megkísért minket, amelyekért anno kezünket-lábunkat törtük. Minden objektum helyzetérzékenyen reagál a kurzorra, és megmutatja, hogy miként térdelhet, fekhet, vagy állhat be mögé a harcosunk úgy, hogy testét a kőkerítés, a láda, a fal sarka, vagy akár egy kilőtt tank a megfelelő mértékben eltakarja. A 3-8 fővel felvonuló szakaszunkban külön-külön mindenkinek saját virtuális hátizsákja van, amelybe az elhullottak mellől felszedegethetik a muníciót, a kézifegyvereket, a kötszert és a gránátokat. Ne feledkezzünk meg arról sem, hogy a pályákon felbukkanó haditechnika teljes kompatibilitást mutat az osztagunkkal, így ha elhagyott járművet, löveget vagy effélét találunk, nyugodtan vegyük birtokba, sőt a kilőtt, de még nem roncs státuszú eszközöket meg is javíthatjuk. A járművek üzemanyaggal mennek, a fegyvereiknek saját lőszerkészlete van (a megfelelő űrméret szerint), és ezek pótlására is adottak a lehetőségek.

Két tank pár gyalogos ellen... esteleg lehet szólni az esélyegyenlőségi ombudsmannak.

DIRECT CONTROL ÉS GRUPPEN

A Soldiers legfőbb újítását, a Direct Controlt sem hagyhatták porosodni, ezért az alapértelmezésben a Del billentyűhöz rendelt funkcióval átvehetjük a közvetlen irányítást bármelyik katonánk vagy harceszközünk felett. Ilyenkor a kurzorbillentyűvel mozgatjuk az egységet, és az egérrel célzunk, miközben a gyalogosoknál olyan finomságok kerülhetnek előtérbe, mint a célra tartás idejével párhuzamosan növekvő pontosság, vagy a kézigránátok késleltetett elhajítása – illetve egy tankot manuálisan irányítani, és pontosan megjelölni azt a pontot, ahová becsapódjon a páncéltörő gránát, na az már tényleg élményszámba megy. Ez így rendben is volna, de a Faces of War ott kívánta lekörözni a Soldierst, hogy gruppen-jelenetekbe kényszeríti a katonákat. A lehetőség még mindig adott, hogy megbontsuk az alakzatot, de a csaták intenzitása többnyire rákényszerít a kompánia együttes irányítására. Tehát mozgunk a parancsnokkal együtt, a fedezékkeresésnél ugyanúgy megcsillan a helyzetérzékeny menü, és az új ikonokkal a különböző taktikai helyzetek leküzdése sem

lehetetlen. A szakasz megfelelő tagját egyetlen kattintással aktivizálhatjuk mesterlövészkedésre, de ugyanígy a tankelhárító fegyver elsütése és a gránátdobás sem gond (külön ikon van még a páncéltörő és a repeszgránátokra is). A gondok a kollektív intelligenciánál kezdődnek...

GONDOLKODÓ KATONÁK

Az ukránok kísérletező kedve dicséretes, mármint hogy az AI többre is képes, mint visszalőni, hisz a Faces of Warban szó nélkül kiveszi a gyeplőt a kezünkből, ha a helyzet úgy kívánja. Már pedig úgy kívánja, és öngyilkos helyzetekben visszavonulót fúj, vagy koncentrált tűz esetén ott sunnyogtatja a brigádot a fedezékek mögött. Ám, épp amikor a legnagyobb szükség lenne a gépi agyakra, akkor gyászosan leszerepel. Az állásainkat lerohanó ellenséggel nem tud mit kezdeni, aztán a gránátdobásra utasított katonánk is belefagy az eldobás utáni mozdulatba, eszébe se jut fedezékbe visszahúzódni. Néha csak kattintgatsz, mint az őrült, körülötted a fél Vörös Hadsereg, de mindenki blokkolva... Pedig a látvány és a hangulat kiváló lehetne, a szinte tökéletes precizitással lemodellezett hadszíntér és haditechnika olyan egyveleg, amit szívesen fogyasztanánk. Az épületek szanaszét dőlnek, a leomló romok közt tovább folyik a harc, sőt a lővonalba került fákat el is takaríthatod. Az éghető dolgok a Molotov-koktéltól belobbannak, a lángszóró begyújtja az aljnövényzetet, a tankok vidáman préselik át magukat falakon, roncsokon, s minden lövedék alakít a környezeten. A páncélosok láncvezető görgői követik a terep domborulatait, a sérülésmodellezés példaértékű: a játék legszebb pillanata, amikor egy telitalálat nyomán felrobban valamelyik, és méterekre repül a torony.

A kameraállás akár a talajszintig vihető, s ilyenkor szinte third person akcióvá válik a játék, minden apró szegecs, az utolsó fegyver torkolattüze is a helyén van – és akkor olyan apróságokról, mint a tüzérségi ütegek kezelőinek precíz mozdulatai, még nem is beszéltünk. Csak ott a hiba, hogy a fizika, amely akár a falakon megpattanó gránátokkal és szétrepülő törmelékek okozta sebzésekkel is számol, épp a páncélvédettségi mutatókkal nincs tisztában. Botrány, hogy orosz rulettre emlékeztető tűzpárbajt kell vívnia egy Párduc harckocsinak a Shermanokkal, holott a valóságban egyetlen lövés elég volt a 75mm-esből, és az amcsikat lehetett tálalni frissen sütve, ropogósan. Szégyen, hogy épp a legfrekventáltabb helyeken mond csődöt a szabadon állítható kamera is, mert az épületek között, amelyeknek áttetszővé kellene válnia a megközelítéskor, csak nehezen bontakozik ki (már ha egyáltalán kibontakozik) az egységek képe.

AZ UTOLSÓ LÖVÉS

A Faces of War semmi esetre sem kiforrott alkotás, leginkább hullámvasút, ahol a hihetetlen intenzitású harcok között könnyű, és brutálisan nehéz epizódok váltják egymást. Az irányításban a gyeplőt odadobták a lovak közé, és mi néha csak kapálódzunk – miközben a másik véglet-ben ott a Soldiers öröksége, amely még mindig kiválóan muzsikál. Így aztán a jutalmunk egy középszerű taktikai játék, amelyben talán egyszer egy izmosabb patch és egy realizmusra törekvő mod majd elhozza a megváltást...

Katonadolog?

Gondolom sokakban felmerül a kérdés, hogy a világháború végén a gyalogság mennyire lehetett még döntő tényező a páncélosokkal telezsúfolt hadszíntereken. Nos, vegyük például a Dora 2. SS-páncéltörőüteget, amely kézifegyverekkel, panzershrekkel (az amerikai bazooka német másolata, az a bizonyos „kályhacső"), páncélöklökkel, páncéltörő gránátokkal és aknákkal felfegyverkezve védte '45 tavaszán a Berlinbe vezető utat. A század vezetője az a Porsch SS-Untersturmführer volt, aki számos kitüntetést kapott a keleti fronton közelharcban megsemmisített harckocsikért. Néhány hét alatt az egység 125 kilőtt tankkal mondhatni rekordot állított fel, maga Porsch pedig 17 trófeával büszkélkedhetett, s eközben még számos gyalogsági támadást is visszavertek. A századot végül felmorzsolta a szovjet túlerő.

pc guru

GRAFIKA	08
ZENE	06
JÁTÉKÉLMÉNY	06

Aki szeretne a Soldierst, mindenképp tegyen egy próbát, de a Faces elcsúszott a pergő akció felé, ahol a képernyőt remegtető robbanások már kicsit több teret kaptak, mint a taktikai lehetőségek...

Tika

PRO: Nagyon látványos, a Direct Control, a felvonuló haditechnika, minden, ami a Soldiersben jó volt

KONTRA: Az önállóan gondolkodó AI, túl intenzív, a kamera nem talál helyet az épületek között...

7.0

ÖSSZEGZÉS: Közepes játék, szerencsétlen időzítés. A Company of Heroes mellett csak másodhegedűs lehet a Faces of War.

GÉPIGÉNY: P4 2GHz, 512 MB RAM, 64MB VRAM, 2,5GB HDD

SOLDIERS: HEROES OF WW2	87%
BLITZKRIEG 2	76%
COMMANDOS 3	73%

KINGMAX®
Memory Technology Leader
Mars
DDRII Memory Module
Lifftime Warranty
Élettartam garanciával!
ASIC Anti-Counterfeiting IC
(Advanced anti-counterfeiting design)
er distributor:
GO-RUN Kft.
1139 Budapest, Üteg utca 6.
Tel: (+36-1) 412-23-85
www.gorun.hu
www.kingmax.hu
www.kingmax.com

Scarface: The WORLD is YOURS

írta · Hancu

fejlesztő > Radical kiadó > Vivendi web > www.scarfacegame.com

A kanadai Vancouver városában dolgozó Radical a Vivendi tulajdonában levő, több mint 230 főt foglalkoztató stúdió. '91-ben alakultak, de hírnevüket igazán a 2001-ben, és 2003-ben megjelent két ultrasikeres (3, illetve 6 millió eladott példány) Simpsons játék, a Road Rage és a Hit & Run hozta meg.

Mit szólnátok egy olyan Gyűrűk ura-folytatáshoz, amiben kiderül, hogy az Egy Gyűrű mégsem pusztult el? Esetleg egy új Csillagok háborúja epizód, ami úgy indít, hogy Darth Vader mégsem halt meg? Sőt, mondok még vadabbat: mi lenne, ha a legendás gengszterfilm, a Sebhelyesarcú úgy folytatódna, hogy minden idők egyik legellenszenvesebb mozis karaktere, Tony Montana túléli a film végi nagy leszámolást, és újra nekivág Miami kokainnal fűtött alvilágát meghódítani? Hát tessék, lehet szörnyülködni, szentségtörést kiáltani, vagy ami tetszik – a harmadik verziót most megkaptuk.

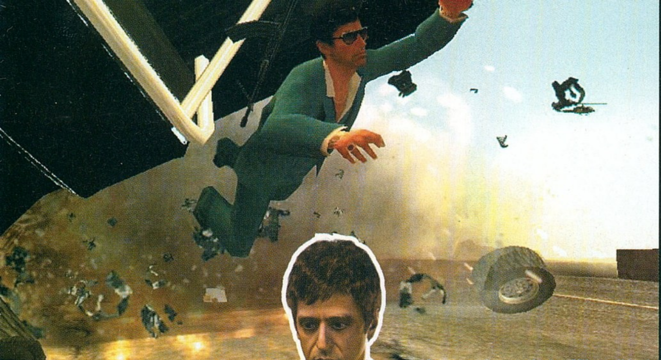
„EVERY DAY ABOVE GROUND IS A GOOD DAY."

Ha túltettük magunkat a megrázkódtatáson, hogy a címszereplő él, és csak arra vár, hogy újra az alvilág királyává tegyük, egy egész kellemes GTA-klónba csöppenünk (a helyszínből adódóan legyen inkább Vice City klón). Ott van nekünk az egész város, amiben nagyjából arra megyünk, azt teszünk, ami csak jólesik – bár messze nincs annyi mellékes küldetés és felfedeznivaló, mint a GTA-kban (persze jól is néznénk ki, ha a nagy Tony Montana nekiállna pizzafutárkodni vagy tűzoltót játszani...), cserébe jóval fókuszáltabb, sztoriorientáltabb a játék. Megvan az az érzésünk, hogy bármit teszünk, annak jól meghatározott célja van: Tony mértéktelen hatalomvágyának és bosszúszomjának kielégítése.

„YOU WANNA PLAY ROUGH?"

A szokásos, autós és gyalogos ámokfutásokat váltogató játékmenetnek némi egyéni ízt kölcsö-

„A film hangulatát meglepően jól elkapták, a játékmenetet nem..."



A napszemüveg, az fontos. Milyen ciki már napszemüveg nélkül felrobbanni...

nöz a Balls-rendszer, amit talán „tökösség-méternek" fordíthatunk. Ha bármi olyan dolgot művelünk, ami az agresszív vadállat Tony stílusához illik (szembehajtunk a forgalommal, üvöltözünk a járókelőkkel, véres mészárlás keretében rendezzük el nézeteltéréseinket), az szépen tölti fel ezt a skálát, ami ha végleg megtelik, elkap bennünket a vak düh (leánykori nevén Blind Rage üzemmód). Ilyenkor rövid időre first person üzemmódba váltunk, végtelen lőszert kapunk, sérthetetlenek leszünk, plusz minden lelőtt ellenfél gyógyít rajtunk egy kicsit... gondolhatjátok, kő kövön nem marad utánunk. Meglepő módon ez egész komoly stratégiázást visz a játékba, okosan kell kihasználnunk a vak düh adta előnyöket és időzítenünk, hogy mikor „kérjük ki" – mondhatni ez nem jutalom, hanem eszköz. Egyes küldetéseket láthatóan úgy terveztek, hogy a használata nélkül reménytelen legyen végigvinni őket; sajnos kicsit oroszrulett-jellegű kipuhatolni, hogy mikor szeretnék a designerek, hogy lőjünk el egy feltöltött Balls-métert, és mikor kéne inkább tartalékolni.

SCARFACE

A pletykák szerint készül a film folytatása, Son of Tony néven, a Cuban Link művésznevű hip-hop sztár főszereplésével...

Ha már a lövöldözésnél tartunk, a GTA-k sokat kritizált harcrendszerét sikerült felülmúlni: használhatunk konzolos ízű, gombnyomásra ellenfél-befogós módszert, és igazi PC-s szabad célzást: előbbi nyilvánvalóan könnyebb, utóbbi viszont hatékonyabb, mert véresebb találatokat, és így több

Tony egy ilyen mocsárjáró izében a víz hátán is megél

Pacino helyett

Al Pacino állítólag azért nem vállalta a Scarface szinkronját, mert a film forgatása óta eltelt több mint negyedszázad (no meg az azalatt elszívott több raklapnyi cigaretta) annyira megváltoztatta a hangját, hogy már alig-alig emlékeztet Tony Montanáéra. Pacino személyesen ajánlotta saját maga helyett egykori sofőrjét, a később szinkronszínésszé lett André Sogliuzzót, aki zseniális munkát végzett: hanglejtése, akcentusa hátborzongató módon hasonlít a fiatal Pacinoéra. Emberünk egyébként veterán játékszinkron-szereplő: közel száz (!) játékban dolgozott már, többek között hallhattuk a Doom 3-ban, a Call of Dutyban, a Titan Questben, az Age of Empires 3-ban, a Dreamfallban, több Need for Speed és Medal of Honor epizódban, a FEAR-ben, és a KOTOR két részében is.

PC GURU
Nyereményjáték

Játssz velünk és nyerj egy FIFA07 játékot!

Ha szeretnél részt venni a sorsoláson nincs más dolgod, mint válaszolni a kérdésünkre!
Kik a játék magyar kommentátorai?

A lehetséges válaszokat megtalálod a www.pcguru.hu/jatek oldalon!
Töltsd ki az internet oldalon található kérdőívet és nyerj!

Sőt, most akár meg is duplázhatod az esélyed!

A www.pcguru.hu regisztrált felhasználói között még egy FIFA07 játék kerül kisorsolásra!

További részletek: www.pcguru.hu/jatek << Klikk ide!

Sorsolás: 2006. november 15.

Balls-pontot eredményez. Miután az AK47-et megszerezzük, nem is kell a célzással különösebben bajlódnunk, kaszálunk egyet nagyjából a megfelelő irányba, és Kalasnyikov elvtárs remek találmánya rövid úton elintézi minden problémánkat.

Óhatatlan, hogy néha a rivális bandák mellett összetűzésbe kerülünk a rend őreivel is: ilyenkor jön a GTA-kból már szintén ismert üldözés. Igyekeznünk kell minél hamarabb lelépni előlük, ugyanis egy idő után a játék szimplán közli, hogy elkaptak, és Tony szavajárásával élve... khm, szóval nagy bajba kerültünk. Oké, ez nem feltétlenül volt Tony szavajárása, de valószínűleg sejtitek, miről van szó. A film legendásan mocskos nyelvezetét (pontosan 207 alkalommal hangzik el benne az a bizonyos „univerzális négybetűs" angol szó) egyébként tökéletesen ültették át a játékba, a közel 300 párbeszédben csak úgy „röpködnek a lóalkatrészek", de hát ez elengedhetetlen az autentikus Sebhelyesarcú-hangulathoz. Némileg meglepő, viszont hogy az ártatlan járókelőket csak verbálisan inzultálhatjuk, de fegyvert nem emelhetünk rájuk; pedig ez igazán illett volna a játékba.

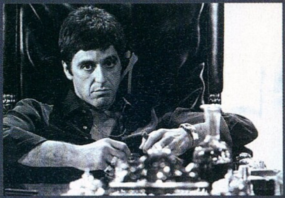
„THE WORLD, CHICO, AND EVERYTHING IN IT."

Jó ötlet, hogy a jórészt drogkereskedelemmel keresett pénzünket tisztára kell mosnunk: a tiszta pénz ugyanis nem vész el, ha esetleg elkapnának a zsaruk kétes ügyleteink közben. Az már kevésbé

jópofa, hogy ezt egy meglehetősen gyermeteg minijáték keretében kell megtennünk (ami egyébként ezeregy más alkalommal visszaköszön még): jó időben kell megnyomnunk a gombot, hogy az ide-oda csalinkázó csík a kívánatos zónában álljon meg, mint valami golfjátékban. Enyhén szólva is frusztráló, hogy egy tizedmásodperccel rosszul időzített gombnyomáson úszhat el a hosszadalmas gengszterkedéssel összeszedett pénzünk egy része...

Az igazi Sebhelyesarcú 2.

A nyolcvanas évek egyik legnagyobb botrányfilmje volt a '83-ban bemutatott Sebhelyesarcú, Al Pacino és Michelle Pfeiffer főszereplésével, Brian de Palma rendezésében, Oliver Stone forgatókönyve alapján. A film leszámolt a Keresztapa „gengszterromantikájával", és egy velejéig romlott, korrupt világot mutatott be, ahol már nincs se becsület, se tisztelet, nincsenek pozitív szereplők, csak negatívok és még negatívabbak. Bár Al Pacino zseniális alakítást nyújtott a brutális, mocskos szájú, és még mocskosabb lelkű törtető gengszter, Tony Montana szerepében, a film nem aratott különösebb sikert sem a kasszáknál, sem szakmai körökben (sőt a legrosszabb filmnek járó Arany Málna díjra is jelölték!), csak a premier után bő két évtizeddel a DVD-kiadás emelte igazán kultusz-státuszba.



Tony száját alighanem most hagyja el a játék 2856786578256. "f*ck"-ja.

A pénz egyébként központi szerepet játszik egy Tony-féle gazember életében (naná...), egyik monológjában elő is adja, hogy először a pénzt kell megszerezni, azon vehetsz hatalmat, a nők meg már maguktól jönnek (igen, meghódíthatunk csajokat is, szám szerint ötöt). A játékban a pénzt egyrészt a rendőrök felénk táplált kíváncsiságának csillapítására költhetjük, másrészt a filmben is látott kastélyunk cicomázására, ami egyrészt visz egy pici Sims-aromát az egészbe, másrészt növeli a reputációnkat, így nyitva meg az utat újabb küldetések felé. (Plusz jó látni, ahogy az emberek egyre nagyobb, félelemmel vegyes tisztelettel viseltetnek irántunk a városban.) A harmadik a legfontosabb: a pénzünk fialtatása: raktárakat, üzlethelyiségeket vehetünk, és a drogterjesztő hálózatunkat bővítgethetjük rajta.

Az igazi Sebhelyesarcú

A „Scarface", azaz Sebhelyesarcú eredetileg minden idők leghíresebb gengszterének, Al Capone-nak volt a gúnyneve, amit még brooklyni bandaháborúban, tizenéves korában szerzett sérüléssel érdemelt ki. 1932-ben Howard Hawks készített filmet Scarface címen a maffiavezér életéről, amit (a Little Caesar és a Public Enemy mellett) a mai gengszterfilmek ősatyjának tart a szakma. A rendező két évig hadakozott a cenzúrával, míg sikerült bemutatni a filmet – végül kénytelen volt a műnek a „The Shame of the Nation" (A nemzet szégyene) alcímet adni, és átírni a befejezést: az eredeti verzióban a főhős gengsztert agyonlövik a rendőrök, a cenzúrázottban letartóztatják és bíróság elé állítják.

„YOU KNOW WHAT? F... YOU! HOW ABOUT THAT!"

Eddig egy jól sikerült, ügyes ötletekkel feldobott GTA derűs képét festettük a játékról, amit most tragikus módon fogunk rögtön beárnyékolni. A sztori ugyanis kétségbeejtően lapos, a küldetések pedig rémisztően egyhangúak és érdektelenek. Vigyél kokót ide, hozz el kokót onnan, védd meg az embereidet a konkurens bandáktól, csapj le a konkurens bandákra: rém unalmas sablonok követik egymást hosszú, tömött sorokban. A nyílt játékmenet, az „oda megyek ahová akarok" illúziója is elvérzik a játékbeli Miami kialakításán: a város rengeteg részét csak egyféle úton lehet elérni; amíg ezeket be nem tanuljuk, állandóan a térképre kell pislognunk, ami alaposan kizökkent a hangulatból.

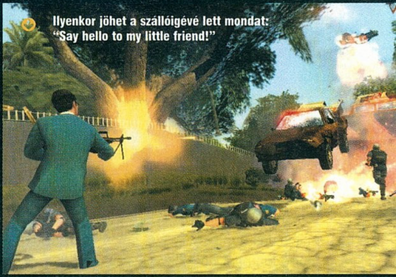
„I ALWAYS TELL THE TRUTH. EVEN WHEN I LIE."

Ha valamiben nem hasonlít a Scarface a GTA-sorozatra, az a konzolos portolás minősége. A Rockstar becsületére legyen mondva, ugyan fél évet rendszeresen késnek a PC-s változattal a konzolverzióhoz képest, azért megkapjuk, ami minket illet: normális billentyűzetes-egeres irányítást, nagy(obb) felbontású textúrákat, részletesebb modelleket, modolási lehetőséget. No, a Scarface nem ilyen. Egy az egyben az Xbox-verzió grafikáját ültették át számítógépre, az irányítás kényelmetlen és pontatlan; a billentyűkiosztás átkonfigurálhatatlan, a legjellemzőbb az egészre talán az, hogy a nevek-kódok beírásához sem használhatjuk a billentyűzetet, konzolos módra kell egyesével kiválasztgatnunk a betűket. Az optimalizálatlan kód persze indokolatlanul magas gépigényt is szül, ráadásul az ajánlottnál jóval erősebb gépeken is hajlamos időnként beszaggatni a játék. Ezt szívesen kommentálnám eredeti Tony Montana stílusban, de nem hiszem, hogy elbírná a nyomdafesték...

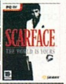
Al Pacino figuráját fantasztikusan jól formálták meg: minden egyes szava, mozdulata a filmbelit idézi, gratuláció érte az animátoroknak, a dialógusok íróinak, és persze a szinkronszínésznek. A szinkron egyébként igazi GTA-szerű sztárparádét vonultat fel, az eredeti stábból szerepel Robert Loggia, Steven Bauer, valamint Michael Rapaport, James Woods, sőt olyan meglepetésemberek is, mint a gördeszkás sztár Bam Margera (Jackass, Viva la Bam, Tony Hawk játékok), vagy Jason Mewes (alias Csendes Bob elválaszthatatlan társa, Jay). A zenei választék is parádés, nagyrészt a filmben is szereplő számokból, illetve a film által inspirált hip-hop művekből áll (igazi ínyenceknek zavaró lehet, hogy egy '83-ban játszódó filmben a 2000-es évek zenéjét hallja, de ez legyen az ő bajuk).

„SAY HELLO TO MY LITTLE FRIEND!"

A Scarface nagy utat tett meg az utóbbi években. Bemutatkozásakor, a 2005-ös E3-on a show legszánalmasabb játékai közé tartozott; a tavalyi kiállításra sokat fejlődött, de még mindig leginkább arra ingerelt, hogy olcsó szóvicceket faragjunk a címéből. Aztán ahogy közeledett a megjelenés, úgy szaporodtak meg a lelkendező, és némiképp marketingszagú előzetesek, hogy a Sebhelyesarcú így le fogja alázni a Godfathert, meg úgy a Mafia méltó örököse... Most, hogy megérkezett a végleges verzió, kijelenthetjük: a Keresztapának a közelébe sem ér, a Mafiával pedig már egy mondatban említeni is kész becsületsértés – de meglepő módon a Scarface nem rossz játék. Vice City klón, néhány jó ötlettel, remek hangulattal, és pocsék konzolos portolással; de míg a GTA4 meg nem érkezik, egész jól el lehet ütni az időt Tony Montana bőrében. No és hogy vajon a félig-meddig folytatás játék végén meghal-e Tony, ahogyan a film végén szükségszerűen meg kellett (volna) halnia? Küzdjétek végig azt a 40-50 órát, és kiderül, csak időlegesen gyalázták-e meg a fejlesztők a filmtörténelmet...



Ilyenkor jöhet a szállóigévé lett mondat: "Say hello to my little friend!"



pc guru

GRAFIKA	06	
ZENE	09	
JÁTÉKÉLMÉNY	07	

A Scarface kicsit olyan, mintha a fejlesztés közepén elfogyott volna a lelkesedés, és a jó ötletek mellett buta hibák és érdektelen küldetések rontják el a játékélményt. Meg persze a botrányos konzolos átírás...

Hancu

PRO: Jó ötletek a szokásos GTA-sablonon felül, jól elkapott Sebhelyesarcú-hangulat és Tony Montana karaktere

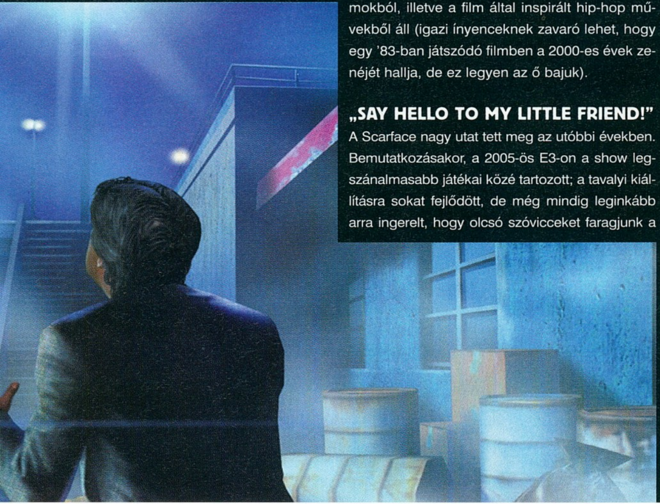
KONTRA: Lélektelen portolás, unalmas küldetések

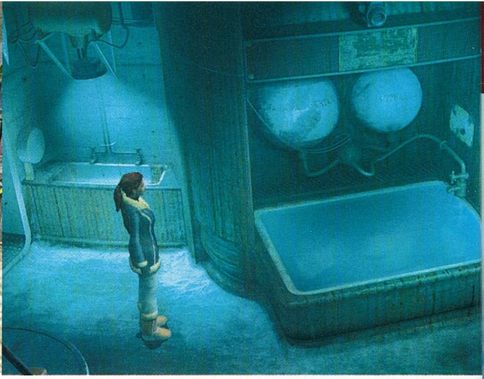
7.2

ÖSSZEGZÉS: A film és a GTA-stílus kedvelőinek egyaránt ajánlott, de elájulni egyik rajongótábor sem fog tőle.

GÉPIGÉNY: P3 2.2 GHz, 512 MB RAM, 32 MB VRAM, 2 GB HDD

GTA VICE CITY	95%
TRUE CRIME L.A.	75%
GTA SAN ANDREAS	96%





Összeesküvés-elmélet és -gyakorlat

Secret Files of TUNGUSKA

irta · Greg5

fejlesztő > FushionSphere Inc. kiadó > The Adventure Company web > www.

A FusionSphere német játékfejlesztő csapat, újoncnak számít a szakmában, lévén eddig egy szem Nokia telefonokra írt lövöldözős játék, az Orion Squad szerepel az önéletrajzukban. A Tunguskával azonban nagyot léptek előre, és a kalandjátékosok kicsi, de annál lelkesebb közösségében máris nagy népszerűségnek örvendenek.

A kalandjáték műfaj halott – hajtogatja már a sarki zöldségesnél Juci néni is, és valljuk be, valamelyest igaza van. Idén eddig két valamirevaló program jelent meg a stílusban, Dreamfall és a Broken Sword 4, és bár még számíthatunk Runaway 2-re és egy új Sam and Max epizódra, nem dúskálunk a minőségi kalandokban. Ugyan az Adventure Company futószalagon ontja magából a B-kategóriás tucat-kalandokat (közel 50 cím található a listájukon!), ezek inkább visszasirattatják velünk a boldog '90-es éveket...

AZ ÉV MEGLEPETÉSE

Mit várhat az egyszeri játékos egy ilyen kiadó teljesen ismeretlen, orosz fejlesztésű játékától? Leginkább semmit – a Tunguska viszont tényleg valóságos gyöngyszem, vagy inkább izzó meteor a kiadó kínálatában. 1908. június 30-án hatvanötmillió éve nem látott katasztrófa érte a Földet: a hirosimai atombomba ezerszeresét kitevő energia felszabadulásával kísérve meteor csapódott be Szibéria eldugott részén. A tudomány és a sci-fi világban egyaránt számtalan elmélet látott napvilágot, mi is történt valójában azon a nyári reggelen: valóban meteor csapódott-e be, antianyaggal találkozott-e a Föld, térkapu nyílt-e meg egy pillanatra, esetleg egy idegen civilizáció űrhajója szenvedett balesetet? A játék végén természetesen választ kapunk kérdéseinkre.

A játék klasszikus, 2D-s point'n click rendszert használ, azzal a rásegítéssel, hogy minden manipulálható tárgyat kijelez egy gombnyomásra – ez roppant hasznos, nem kell pixelvadászatra hagyatkoznunk, mint például a Runawayben. A történet vontatottan indul be, és lassan kerülünk csak közelebb a játék valódi témájához, a jópofa párbeszédek és fifikás rejtvények végig kiemelkedő szórakozást biztosítanak. A feladatok túlnyomórészt ötletesek, és néha bizony erős fejtörést igényelnek, de a megoldás szinte mindig logikus, és utólag már magától értetődő. Tapasztalt kalandjátékosoknak ideális kihívást nyújt a program.

ÉRDEKES KARAKTEREK, JÓ SZTORI

Nina, a főszereplő fiatal lány szerethető, bár nem túlságosan kidolgozott karakter, szinkronja sokat dob a hangulaton. A számtalan egyéb NPC viszonylag ötletes és kidolgozott, angol szinkronjuk többnyire jól eltalált (bár akad pár rémisztően gyenge), a párbeszédek pedig izgalmasak és kreatívak – bár azért ne számítsunk Longest Journey szintre.

A sztori kellően hosszú és fordulatos – a világ sok pontjára eljuthatunk –, így jó pár napba beletelhet, míg végigkecmergünk a játékon. Chris segédletével a mellékleten megtaláljátok a program demóját: ha az tetszik, biztosíthatlak, hogy a teljes játékban sem fogsz csalódni.

pc guru

GRAFIKA	07
ZENE	07
JÁTÉKÉLMÉNY	09

Számomra az év egyik legnagyobb pozitív meglepetése: végre egy vérbeli, misztikus kalandjáték, ötletes fejtörőkkel és párbeszédekkel, jópofa karakterekkel, megfelelő játékidővel.

Greg5

PRO: Klasszikus kalandjáték misztikus környezetben, érdekes történettel és jó feladványokkal.

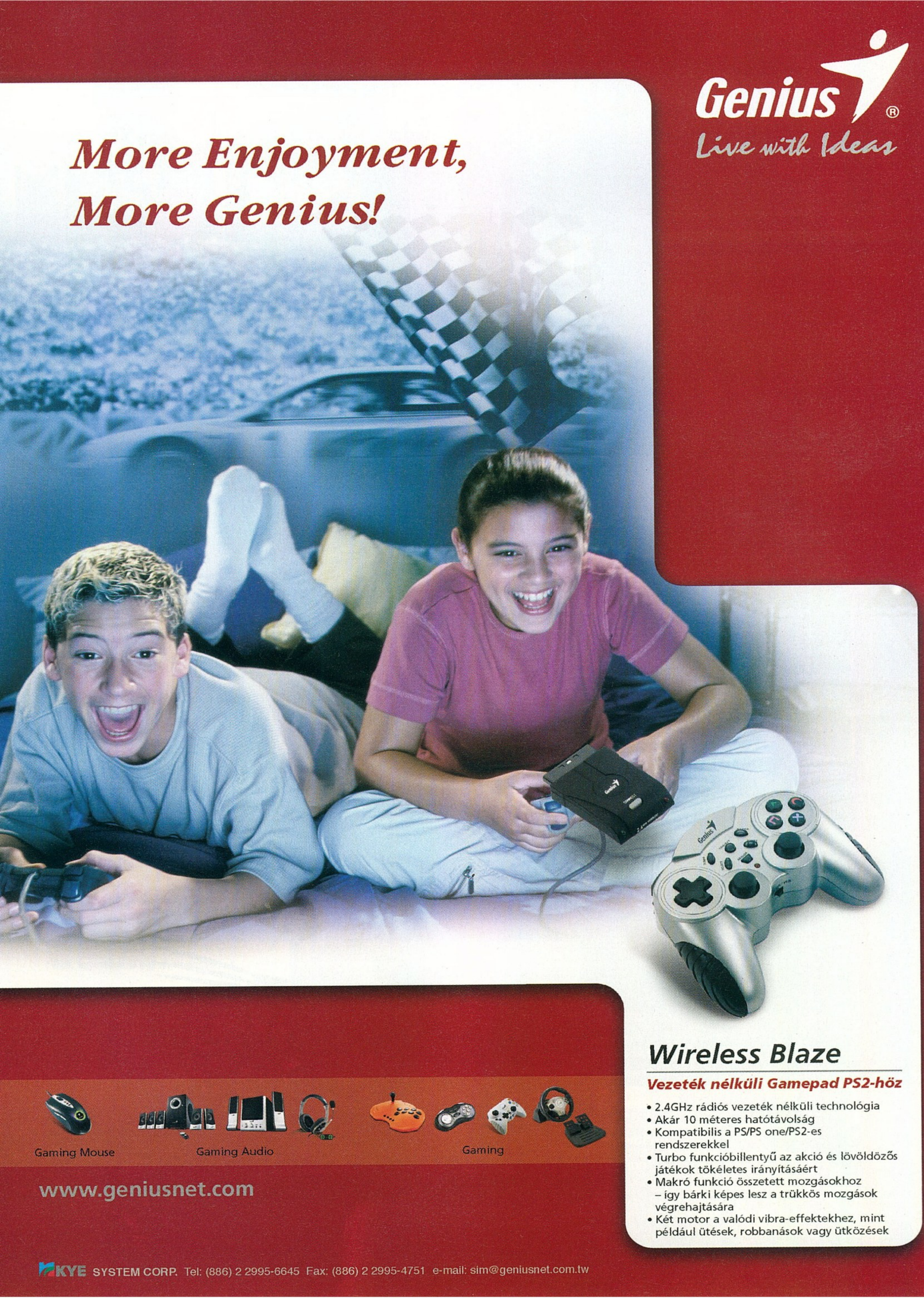
KONTRA: A Syberia 2 is szebb és stílusosabb volt, a szinkron helyenként gyengus és azért több humort is belezsúfolhattak volna.

8.4

ÖSSZEGZÉS: Nem fogunk évek múlva is sztorizgatni róla, de kellemes szórakozást nyújt pár este erejéig

GÉPIGÉNY: P3 1GHz, 128MB RAM, 32MB VRAM

BROKEN SWORD 4	60%
RUNAWAY	87%
DREAMFALL	89%


Genius
Live with Ideas
More Enjoyment,
More Genius!
Wireless Blaze
Vezeték nélküli Gamepad PS2-höz
• 2.4GHz rádiós vezeték nélküli technológia
• Akár 10 méteres hatótávolság
• Kompatibilis a PS/PS one/PS2-es rendszerekkel
• Turbo funkcióbillentyű az akció és lövöldözős játékok tökéletes irányításáért
• Makró funkció összetett mozgásokhoz – így bárki képes lesz a trükkös mozgások végrehajtására
• Két motor a valódi vibra-effektekhez, mint például ütések, robbanások vagy ütközések
Gaming Mouse
Gaming Audio
Gaming
www.geniusnet.com
KYE SYSTEM CORP. Tel: (886) 2 2995-6645 Fax: (886) 2 2995-4751 e-mail: sim@geniusnet.com.tw

Az utolsó utáni keresztes háború **irta · GregS**

WARHAMMER 40 000: Dark Crusade

fejlesztő > Relic kiadó > THQ web > www.relic.com

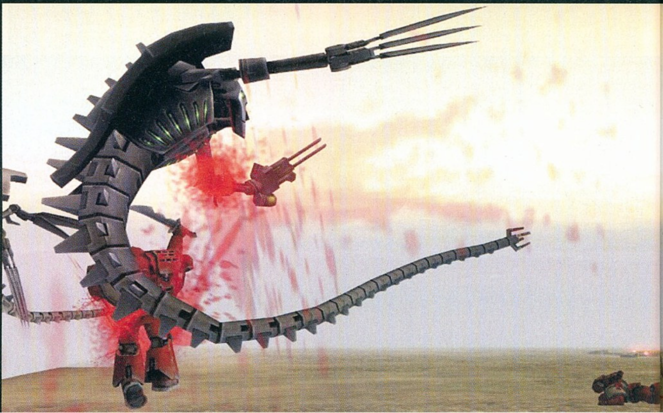
A kanadai Relic az évek során a stratégiai játékok elsőszámú úttörőjévé avanzsált. 2000-ben a Homeworld az űrstratégiai játékokat reformálta meg, a génmanipulációra épülő Impossible Creatures új szint hozott az RTS-ek állóvizébe, aztán a Warhammer 40000 világ monitorra ültetésével és az előző számban tesztelt Company of Heroes-zal bebizonyították, hogy a műfaj egyik legmegbízhatóbb, legkreatívabb gárdája a vancouveri csapat.

Nem hiszem, hogy létezne még egy fejlesztőcsapat, melynek szinte valamenynyi stratégiai játéka jó eséllyel pályázott az adott év legjobb stratégiája címre. A Homeworld 1-2, és a Warhammer 40K: Dawn of War számos díjat sepert be szerte a világban, Hancu pedig már az előző számban megelőlegezte az év legjobb RTS-e díjat a zseniális Company of Heroesnak. Fantasztikus teljesítmény, amit még tetéznek most azzal, hogy az év legjobb kiegészítő lemeze díját is ők vihetik haza. A Dark Crusade, meghallgatva a rajongók igényeit, tökéletesen bővíti tovább a már alapból zseniális Warhammer 40K világát.

Akinek kimaradt volna a két éve megjelent alapjáték, sürgősen pótolja hiányosságát, mert ugyan a Dark Crusade önmagában is futtatható, egyértelműen a korábbi rajongók számára készült. A Dawn of War nem csak tökéletesen ültette át a híres sci-fi világot monitorainkra (ha már itt tartunk, Ian Watson regényeinek elolvasása is javallott a Dark Crusade telepítése előtt), de ügyes ötletekkel kavarta meg az RTS-ek jól bevált rendszereit is. A csapatalapú egységgyártás, a terjeszkedésre építő erőforrásmenedzsment, és a bombasztikus hangulat messze kiemelte a Dawn of Wart a tömegből. Aztán jött a ráadás Winter Assault, ami egy új népet adott a meglévő négyhez, a Dark Crusade pedig most hozzácsap még további kettőt és egy teljesen új kampánymódot.

ÉLŐHOLT GÉPEK ÉS WARHAMMER-PROTOSSOK

A két új játszható frakció természetesen régi ismerős a Warhammer 40K világ kedvelőinek. A Necron faj egyike a csillagrendszer legrégebbi életformáinak, csaknem egyidősek az univerzummal, egyfajta sötét erőket használó, gépi élőholtak. Egységeik és épületeik éjfeketék és vészjósóak, túlvilági, gépszerű hangjaik pedig egyértelművé teszik, hogy nem sok kegyelemre számíthatnak tőlük ellenfeleik. A többi néptől teljesen eltérő erőforrásrendszerük és lassan fejlődő egysé-



Ha valaki ekkora kaliberű izéket visz a vállán, ne csodálkozzon, ha mindeki rá fog lőni...

geik, épületeik a játék legnagyobb hozzáértést kívánó fajává teszik őket. A többiekkel ellentétben nekik csak a bárhol nyerhető energiára van szükségük a gyártáshoz, viszont a többi faj által nyersanyagforrásként szolgáló stratégiai pontokat kell megkaparintaniuk a maximális egységszámuk növeléséhez. Ez igen agresszív terjeszkedési szisztémát követel meg a játékostól, amivel viszont szöges ellentétben áll, hogy a Necronok rendelkeznek a leglassabban fejlődő gazdasággal és leglomhább egységekkel. Ha viszont az első pár támadást túlélik, bevédenek pár stratégiai pontot, akkor valószínűleg nem lesz olyan erő a galaxisban, ami ellen tudna állni későbbi übertápos egységeinknek. Egyes harcosaik ráadásul bármelyek létesítményünkhöz azonnal odateleportálhatók, központi épületük pedig egy lassú, mozgó erőddé alakítható át, mely az egész játék legdurvább egysége. A Necronok kivitelezése bár igen egyedi, az épületeik designjában, egységhangjaikban nem éreztem azt, hogy ez a csúcs, ennél már nem lehetett volna jobban megoldani.

A másik új népcsoport, a Tau birodalom testesíti meg a galaxis talán legfejlettebb civilizációját, kissé erőltetett hasonlattal akár a Warhammer 40K Protossainak is nevezhetnénk őket. Technológiailag fejlettebbek a többi nemzetnél (egyes egységeik szinte a fél pályát átlövik), cserébe viszont eléggé sebezhetőek. Harcosaikat nem küldhetjük a darálóba, kidolgozott taktikát kell alkalmaznunk minden támadásukkor. Designjukat, hangulatukat tökéletesen eltalálták a grafikusok és hangmérnökök, nálam az egyik legkedveltebb néppé léptek elő.

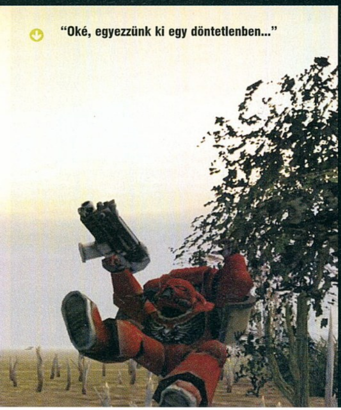
A két új civilizáción felül a meglévő öt is gazdagodott egy-egy hasznos egységgel – ezeket csaknem teljes mértékben a rajongók kérésére alkották meg, így tökéletesen illeszkednek az eddig meglévőkhöz. Bár már önmagukban is jelentős stratégia-átalakításra kényszerítik a játékosokat, a „lopakodó” egységek jelentős megerősítése (immár állandóan láthatatlanok és ilyen állapotban támadni is tudnak) szintén alaposan megkavarja a bevethető taktikákat. Emellett az előző kiegészítőhöz hasonlóan rengeteg apró finomításokra is sor került minden fajnál.

Tyranidák

A Warhammer 40K univerzum legnépszerűbb népe, a Tyranidák sajnos nem kerültek bele a a játékba. Majd talán a következő kiegészítőben...

WARHAMMER TEREPASZTAL

A korábban negatívumként felrótt rövid hadjáratokat a fejlesztők egy új rendszer bevezetésével küszöbölték ki. Nem meghatározott sorrendben következő pályákon kell végigirtanunk ellenfeleinket, hanem egy egész bolygó meghódítása a cél, tetszőleges stratégiával. Ezt a Total War óta megannyi RTS-ben visszaköszönő, Rizikó-szerű térkép alkalmazásával hozták össze: szabadon választott sorrendben támadhatjuk és védhetjük meg a bolygótérkép mintegy 25 területét (a provinciák eltérő bónuszokkal ruházzák fel népünket). A rendszer egyszerű és nagyszerű, bár már annyi RTS-ben láthattuk, hogy a Relictől elvártunk volna egy ennél kifinomultabb, több lehetőséget hordozó variációt. Ráadásul a nem behatárolt fejlődés miatt a küldetések nehézsége eléggé hullámzó, és sohasem tudjuk biztosan, hogy vajon legyőzhetetlenül erős ellenfelet támadtunk be. Az AI továbbra is kimagasló, főleg a küldetések első felében hajlamos nagyon agresszív lenni, de mikor már kiépítettük a gazdaságunkat, akkor is tud súlyos kellemetlenségeket okozni – bár a lassú, de biztos felőrlés taktikája ellen tehetetlen.



„Oké, egyezzünk ki egy döntetlenben...”

AZ ÉV KIEGÉSZÍTŐJE

Nemigen lehet komoly negatívumot találni a Dark Crusade-ben. A Company of Heroes egyes elemeit jó lett volna itt is viszontlátni, a textúrákon javíthattak volna, vagy legalább még több egységet engedélyezhettek volna a látványosabb csaták érdekében, de egyébként csaknem makulátlan kiegészítővel van dolgunk. Kötelező minden Warhammer 40K-és RTS rajongónak!

pc guru

GRAFIKA	08
ZENE	08
JÁTÉKÉLMÉNY	09

Az eredetileg is zseniális stratégiai játék méltó bővítése. A két új faj friss színt hoz a játékmenetbe és ezúttal a hadjáratok hosszába sem tudunk belekötni. Egy- és többjátékos módban egyaránt élvezetes!

Greg5

PRO: Két új, karakterisztikus faj, megújult kampánymód, továbbra is szédületesen akciódús játékmenet

KONTRA: A grafikán még csiszolhattak volna, a nehézség kicsit túl hullámzó

9.0

ÖSSZEGZÉS: Többet talán nem is várhatunk egy kiegészítő lemeztől, most már csak egy valódi második részt szeretnénk.

GÉPIGÉNY: P3 1.2 GHz, 256MB RAM, 64 MB VRAM, 4 GB HDD

DAWN OF WAR	90%
WINTER ASSAULT	87%
CIV IV: WARLORDS	78%

Egyes Golf, kettes Golf, hármas Golf, négyes Golf... érzed?

írta · Flatline

TIGER WOODS PGA TOUR GOLF 07

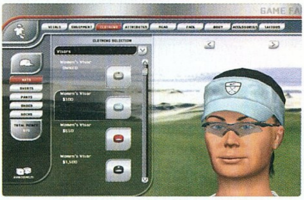
fejlesztő > electronic arts kiadó > EA Sports web > www.easports.com/tigerwoods07

A Tiger Woods az EA két olyan sportjátékának egyike (a másik a Madden), ami nem a vancouveri EA Sports stúdióban készül. A golfjátékot a cég Redwood Shores-i központjában fejlesztik, ott ahol többek között a James Bond, Godfather és Gyűrűk Ura feldolgozások nagy része is születik.

Az EA Sports, mint azt mostanában minden játékuk tesztjében megemlítjük, erőteljesen ráfeküdt arra, hogy egyeduralkodó legyen a sportjátékok terén, lévén több irányból is szorongatják már őket. Előnyből indulnak, hiszen majdnem minden híresebb világszervezet, liga, bajnokság és sztár licence az övék. A golf terén Tiger Woods neve már önmagában tuti félmilliós eladott példányszámot jelent legalább, de azért nem árt, ha játék is van mögötte...

IRÁNY A LYUK!

Idén nincsen történelmi mód, azaz amatőr játékost választva (továbbra is amatőr, vagy profi karaktert lehet generálni – az az eltérés, hogy amatőr esetén saját magunk oszthatjuk el a tapasztalati pontokat, ahogy keservesen megszerezzük azokat, míg a profinál előre megalkotott karakterrel kell nyomulni) rögtön a manager részbe lehet burkolózni, csapatot építeni, egyre több pénzt nyerni és a végén Tigert és csapatát lenyomni egy vértizzadós meccssorozatban. Nemes cél, az odáig vezető út pedig akadályokkal teli, de rendre üttök majd olyan gyönyörűeket, hogy azonnal körbekülditek a save fájlt az ismerősöknek, hogy hogy tettétek be a lyukba a homokcsapdán innenről, a gazt átemelve, erős bal szélben, az újonnan vásárolt Nike labdával és hetes vas ütővel.



A karaktergenerálás külön öröm: a fülbevalóktól kezdve az összes kesztyűtípuson át, csakúgy mint tavaly, mindent személyre szabhattok, hogy aztán ne kelljen szégyenkezni Tiger mester előtt. A karrier mód jól felépített, megfelelően szájbarágós a tanító szekció, plusz alap fokozaton (kezdőn) ideálisan használható a TrueSwing technológia, vagyis az egérre leképzett golfozás. Pár epizód óta már létezik: le és fel tologatva lehet a suhintás erejét és irányát szabályozni az egérrel. Egészen addig jó hibahatárral dolgozik a játék, míg nem léptek erősebb fokozatba. Onnantól minden apró eltérést regisztrál az egér, így rendre elcsavarjátok nem tetsző irányba a löséseket. Javaslom, maradjatok a kezdő szinten, bőven jó, így is kihívás a játék.

A helyszínek közé bekerült pár új, a fák jobban lengedeznek, mint eddig, a homok és a fű szebb, plusz az egész játékmotor gyorsabbnak tűnik. Összességében nézve erős négyest alkotott az EA ebben az évben, remélem azért nem léptek olyan sokat előre, hogy jövőre földbedöngölő realitású és arcmimikájú verzióval kedveskedjenek a golfrajongóknak világszerte.

pc guru

GRAFIKA	07
ZENE	07
JÁTÉKÉLMÉNY	08

Minden Tiger Woods epizódot szeretek meglesni, utána pedig elszöszölni azzal, hogy minél jobban tökéletesítsem tecnhnikámat (persze csak az egérrel sajnos). Az idei verzió is tökéletesen alkalmas erre.

Flatline

PRO: A golf maga, mint téma

KONTRA: Eltelt megint egy év. Hol vannak az igazi újítások?

7.8

ÖSSZEGZÉS: A szokásos nem-foci sportjáték-verdikt: nem rossz, kevés az újdonság benne, de PC-n nincs más...

GÉPIGÉNY: P3 2.2 GHz, 512 MB RAM, 32 MB VRAM, 2 GB HDD

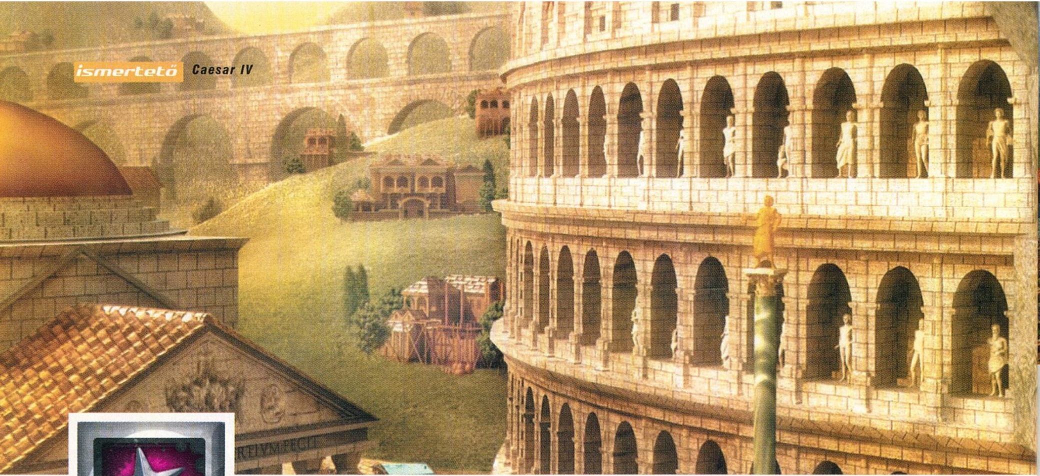
TIGER WOODS 06	79%
TIGER WOODS 2005	88%
TIGER WOODS 2004	86%

LMKERESŐ MOZIM
ÁS APRÓ KIÁLLÍTÁS KIÁLLÍTÁS WEB HOROSZKÓP S
EMIER FILMKERESŐ KONCERT PARTI K
EK FILMPREMIER FILMKERESŐ MOZIMŰSOR FILMHÍREK DVD KONC
LEMEZ ZENEHÍREK KAJAPIA FILMKERESŐ
EZ COMIC FILMPREMIER FILM
É SPORT WEB HOROSZKÓP SHOPPING GAMEZ COMIC INTERJÚ FILMP
MOZIMŰSOR ZENEI DVD LEMEZ Z
KLUBADATOK DVD L
SŐOKTATÁS APRÓ TÉVÉ SPORT WEB HOROSZ GAMEZ KONCERT&PA

KERESD A PROGRAMOKAT
SZERDÁNKÉNT AZ EXIT-PONTOKON!

ILMHÍREK DVD KONCERT&PARTI KLUBADATOK ZENEI DVD LEMEZ
MOZIMŰSOR FILMHÍREK DVD KONCERT&PARTI KLUBADATOK ZENE
ZÁS FELSŐOKTATÁS APRÓ KAJAPIA HOROSZKÓP SHOPPIN
LÍTÁS MIX KÖNYV TÉVÉ SPORT WEB HOROSZKÓP SHOPPING GAMEZ
APRÓ KIÁLLÍTÁS MIX KÖNYV TÉVÉ SPORT WEB HOROSZEHÍREK
ZÁS FELSŐOKTATÁS FILMPREMIER
RESŐ MOZIMŰSOR
AJAPIA UTAZÁS FELSŐOKTATÁS APRÓ KIÁLLÍTÁS MIX KÖNYV TÉVÉ S
AMEZ COMIC INTERJÚ FILMPREMIER FILMKERESŐ MOZIMŰSOR FILM
K ZENEI DVD LEMEZ ZENEHÍREK FILMPREMIER FILMKERESŐ MOZIM
KLUBADATOK KONCERT&PARTI

EXIT
MAGAZIN INGYENES PROGRAMAJÁNLÓ



Te is fiam, Brutus? irta · Stöki

CAESAR IV

fejlesztő > Tilted Mill kiadó > Sierra / Vivendi Games web > www.caesariv.com

Az amerikai Tilted Mill (a név Don Quijote szélmalmaira utal) 2002-ben alapult az Impressions Games (a Caesar és Lords of the Realm sorozatok egykori készítői) fejlesztőiből. A csapat első játéka az egészen kellemes Children of the Nile volt, majd most visszatértek egykori legnagyobb sikerükhöz egy folytatás erejéig.

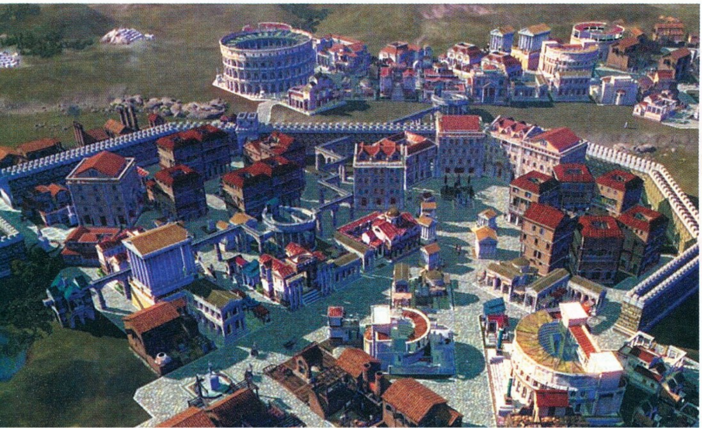
Amióta a Sim-sorozat átment vég nélküli kiegészítőkkel elnyújtott szappanoperába, a gazdasági szimulátoroknak is nevezett városépítgetős stratégiákat a Tilted Mill játékai uralják. A Casear-sorozattal, a Pharaoh-val és az Immortal Cities: Children of the Nile-lal megérdemelt megbecsülést szerzett fejlesztőcsapat ezúttal patinás szériája fényét csiszolgatja tovább (a hónap képzavarát olvashatták, hölgyeim és uraim!). A Caesar IV-en viszont már mutatkoznak a fáradás jelei.

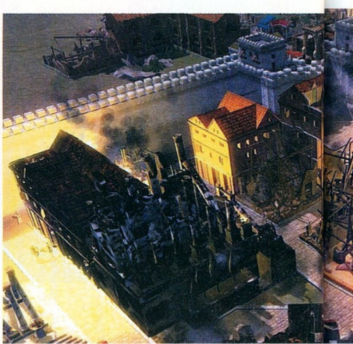
ROMANI ITE DOMUM

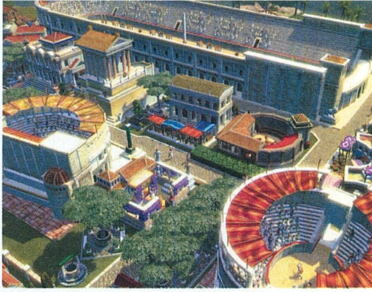
Amikor a Children of the Nile megjelent, a játék teljes címében szereplő „Immortal Cities" némi reménykedésre adott okot. A legbékésebb stratégiai műfajban ugyanis kissé unalmassá vált már az ókori római környezet, és a Nílus gyermekeinek életét bemutató program azt engedte sejtetni, hogy a Tilted Mill egzotikusabb tájakra készül (ha jól emlékszem, anno szó volt maja városokról is). Nos, vagy a Children of the Nile nem fogyott elég jól, vagy a készítők pénze fogyott túl gyorsan, de a Caesar-sorozat negyedik része ismét a bevált receptnek tűnő római birodalomhoz nyúlt vissza. Ezt szerintem kisebb hibaként könyvelhetjük el, ugyanis a műfajba játéktechnikailag egy ideje nem nagyon hoznak újdonságokat, ez esetben viszont elvárható, hogy a környezet legyen új (ezt ismerte fel remekül a Tropico mindkét része). Sebaj, legalább a hangulat jó apropó arra, hogy Brian élete-idézetekkel tűzdeljem meg a leírást...

MIT ADTAK NEKÜNK A RÓMAIAK?

Ahogy gazdasági szimulátorokban már megszokhattuk, minden a parasztokkal kezdődik. Felhúzzuk az első szánalmas kis viskókat, beköltözik a pórnép, és már robotolnak is a földeken. A Caesar IV-ben sincs ez másként. A város prefektusa (az én településem esetében Fikusz Kukisz személyesen) szerepében tetszelgő játékosnak a három társadalmi osztály közül először a köznép, vagyis a plebs boldogulását kell megteremtenie. Ez a megfelelő lakóépületek, majd munkahelyek – farmok, műhelyek – felhúzásával történik, illetve raktárakkal és piacokkal biztosítanunk kell a megtermelt javak tárolását és cseréjét is. Ha egyesbe tettük a gazdaságot, jöhet a következő fokozat, a dolgos, de tehetős középosztály megalapozása. A pórok jellemzően alapvető igényeket – evést, ruházkodást – kielégítő termékeket gyártanak, a középosztály viszont inkább középületeket működtet: tanárokat, orvosokat, adószedőket találunk közöttük. Ők már fi-







zetnek egy kevéske adót is, viszont cserébe a napi száraz kenyéren felül elvárnak olyan luxuscikkeket is, mint a bor vagy a bútor. Végül – ha önprefektusságunkat nem számítjuk – a tápláléklánc csúcsán helyezkednek el a nemesek. Ők haszontalan, semmilyen munkára nem alkalmas potentátok, akik brutális luxusigényekkel bírnak, és nagy lakóépületeket követelnek, viszont ellentételezésként agyon lehet adóztatni őket.

VAN, AKINEK NEM LEHET A KEDVÉRE TENNI. JÉZUS IS PONT EZT MONDTA, URAM!

Nyilvánvaló, hogy a Caesar IV lelke a gazdaság oly módon történő kiegyensúlyozása, hogy a fenti három társadalmi réteg egyike se legyen elégedetlen. Ez természetesen rettentő nehéz. A 45 különböző termék és a hozzájuk köthető tevékenységek kapcsolati hálója jól átgondolt, de nem jól áttekinthető. Ráadásul az esztétikára is adnia kell a játékosnak, ugyanis a készítők átvették a Movies legidegesítőbb vonását: díszítgetnünk kell a városainkat, különben a polgárok elégedetlenek lesznek. Ha még ez sem lenne elég, Róma olykor benyújt egy-egy számlát a provinciánknak (ez még az ősrégi Dunéből lehet ismerős), amit ajánlatos hamar kifizetni, mert ha késlekedünk a sáp beszolgáltatásával, sokáig kell majd ajándékokkal engesztelnünk a szenátorokat, és még az is előfordulhat, hogy a császár levált bennünket. A gazdaság és a mindennapi élet tehát elviekben jól düböröghet, csak az ember hajlamos olykor csak 44 termékkel törődni, és elfeledkezni a városképről vagy a Rómának járó sarcról – a gond az, hogy egyetlen mellőzött áru vagy szolgáltatás (például a tűzoltást ellátó középület hiánya) is igencsak meg tudja akasztani a játékmenetet. Elhihetjük, hogy mindig lesz miért aggódnia a játékosnak... A hardcore stratégák bizonyára éppen ezt fogják szeretni – én úgy vélem, lehettek volna egy picit megengedőbbek a Tilted Millnél dolgozó designerek. Hiányoznak azok a rövidke üresjáratok, amelyek során el lehetne kicsit gyönyörködni a művünkben. Egyébként, ha valami nem megy jól, a játékos korrekt tájékoztatást és gyors infókat kap a város tanácsadóitól – ez kevésbé volt jól sikerült eleme a Children of the Nile-nak.

Caesar

A fejlesztőcsapat állítólag az Immortal Cities sorozat folytatásán dolgozik, ami dél-amerikai kultúrákkal (maják, inkák, aztékok) foglalkozik.

EZT A KANALAT TALÁLTUK! REMEK MUNKA, TIZEDES!

A nehéz, de korrekt és nagy fejlesztési tapasztalatról tanúskodó játékmenetbe a hadviselés kezelése rondít bele. Eleve nem túl jó ötlet gazdasági szimulátorba háborús RTS-elemeket tenni, mert máshol van a játékmenet súlypontja, és egy rossz, elhanyagolt harci elem a „bár ne szenvedtek volna vele a fejlesztők" kategóriába tartozik – mint a Caesar IV esetében. Négy különböző katonai alakulatot toborozhatunk (természetesen nagy építkezés és megfelelő nyersanyagok termelése és termékek gyártása előzi meg mindet), de igazából nincs köztük nagy különbség, mert taktikákat nem határozhatunk meg. Ha felbukkan az ellenség (általában barbár hordák), vad klikkeléssel rájuk uszítjuk katonáinkat, és ha ők többen vannak, győznek – nagyjából ilyen egyszerű a dolog. Nem kellett volna ragaszkodni ahhoz, hogy ez ebben a formában a játékba kerüljön, inkább bosszantó, mint szórakoztató

Római képeslap

A játék három nehézségi fokozata elnevezésében egy-egy korszakot ölel át. A királyság oktatóküldetésként is felfogható városaiban felvehetjük a békés fejlődés ritmusát, és betanulhatunk a játék lehetőségeibe. A köztársaság pályáin már keményen kell harcolnunk is, de általában van is elég nyersanyagunk ahhoz, hogy álljuk a sarat. A Római Birodalom hódításának legtávolabbi városai is helyet kaptak ebben a részben, többek között Karthágó és Londinium (London). Végül, a császárság pályáin az olykor már hanyatló birodalom szebb pillanatait és nehezebb háborúit követhetjük végig Alexandriától Tingisen át (a mai Tangier) egészen Colonia Agrippináig, ahol a germánokkal több komolyabb harcot is vívtak.

plusz. Persze, nem annyira bosszantó, mint az, amikor Róma éppen egy germán horda felbukkanásakor követeli, hogy ugyan már, küldjük el neki a katonáinkat… Egyébként a védelmi épületek (többnyire falak) sem sikerültek szerencsésen – egy kész várost igen nehéz úgy körbevenni velük, hogy semmilyen korábban felhúzott épületet ne kellene lerombolnunk.

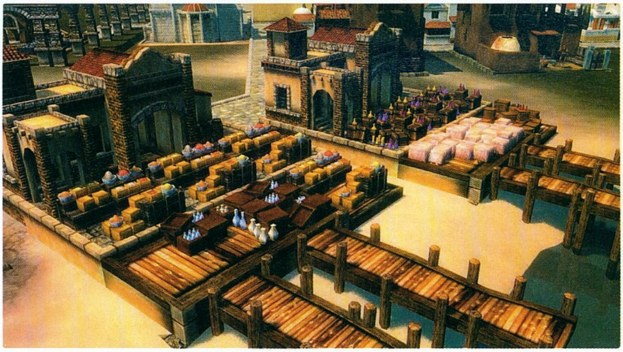
KERESZTHALÁL!

Ezzel együtt fogyasztható, bár a környezet ismertsége és az új ötletek hiánya miatt kissé unalmas a játékmenet. Jól megtervezett pályákon bizonyíthat a játékos, és a műfajtól szokatlan módon multiplayer módra is lehetősége van. Nem kell nagy háborúkra és kifinomult hadviselésre gondolni (aki ilyenre vágyik, inkább játsszon a Rome: Total Warral), az egymás elleni játék itt békés versengés: egyik játékos sem lép a másik térfelére, viszont mindketten ugyanazokkal a feltételekkel építik a városukat, és hasonló feladatokat kapnak. Az nyer, aki ügyesebben fejleszti a saját települését – meg aki jobban meg tudja szokni az irányítást. A Caesar IV ugyanis ezen a téren nem túl erős. A harc kezeléséről már megemlékeztem, de a gazdasági rész irányítása sem sikerült igazán. Leginkább egyes gyorsbillentyűk hiánya, illetve ezek beállításának elmaradása fájó, felesleges kattintásból viszont sok van (amikor például farmot telepítünk, a választható termények neve kint marad a játéktérben, eltakarva annak nagy részét, és csak ismételt kattintásra tűnik el). Ez újabb ok arra, hogy lelketlennek érezzük a negyedik Caesart – olyan, mintha a készítők a rutinjukban bízva, különösebb erőbedobás nélkül fejlesztették volna a programot, és a tervezői finomságokat elhanyagolták volna. A rutin bejött – viszont így csak a jó középszert lehet elérni.

DOBJÁTOK A PADLÓLA!

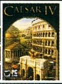
A 3D-s kivitelezés is ennek megfelelő: pofás, de nem az igazi. Messziről kifejezetten szép a városunk, közelebb zoomolva viszont kifejezetten ronda (különösen a polgáraink). A Children of the Nile-ban több grafikusi munka volt, és ott sikerült is megoldani a szögletes, de tetszetős designt, a Caesarban viszont ezt nem érezni. Az egységek és az épületek közti kölcsönhatást nem jelzik eléggé az animációk (a farmokon ott sürgölődnek az emberek, viszont a házak csak úgy teremnek), és az sem látszik elég jól, hogy az épületeket hol kell úthoz kötni (az útkapcsolattal nem rendelkező létesítményeket ugyanis egyszerűen „üzemen kívüliként" kezeli a program) – különösen azért kínos ez, mert a rivális CivCity Romeban ez jól meg volt oldva. Zene terén már jobban áll a játék (hangulatos, nem tolakodó nagyzenekari művek szolgáltatják az aláfestést), és néhány hangeffekt is ötletesre sikerült. Különösen a tanácsadók cizelláltan megfogalmazott bölcsességei tetszettek: néha olyan, mintha nem is figyelmeztetésben részesülne a játékos, hanem valamilyen szépirodalmi mű felolvasásán venne részt (egy példa: „A költészet táplálja a lelket, de a testnek is megvannak a szükségei!").

A profizmus viszont nem viszi el a hátán a játékot. Hiányoznak az új ötletek: ha már a Római Birodalomról van szó, a kisebbségekből például nagyon sokat ki lehetett volna hozni (ott van mindjárt Júdea Népe Front, hogy mást ne említsek!). A sorozatot nyolc év után felélesztő Caesar IV éppen olyan, mint egy sikeres film negyedik része szokott lenni, és ezzel mindent elmondtam róla. Rajongóknak ajánlott, mert pályánként is órákat lehet vele elszöszmötölni, aki viszont olyan élményt vár, mint amilyent a Tropico nyújtott, jusson eszébe, mit mondtak Julius Caesarnak március idusáról… ■



pc guru

GRAFIKA	07	
ZENE	08	
JÁTÉKÉLMÉNY	06	



Egy sikeres sorozat felesleges és pénzszagú feltámasztása. Részemről maradok a Children of the Nile-nál. Pedig milyen jó kis játék lehetett volna ebből a Caesar 4-ből...

STÖKI

PRO: Összetett, átgondolt gazdaság, multiplayer opció, jó hangok és zene

KONTRA: Gyenge harci rész, kevés új ötlet, rossz irányítás

7.7

ÖSSZEGZÉS: Korrekt, de lelketlen tycoonjáték irányításbeli hibákkal.

GÉPIGÉNY: P3 2.2 GHz, 512 MB RAM, 32 MB VRAM, 2 GB HDD

CHILDREN OF THE NILE	88%
CAESAR 3	85%
CIVCITY ROME	75%

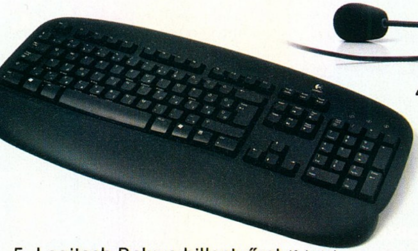
PC GURU előfizetés most akár 4000 Ft értékű választható ajándékkal!

1. Canyon CN-WCA M21 webkamera

2. Gembird kártyaolvasó (SM/XD/SD/MMC/MS/MSPRO/CF/MD)

3. Bluetooth USB adapter

4. Logitech HS-045 mikrofonos fejhallgató



5. Logitech Deluxe billentyűzet (fekete)

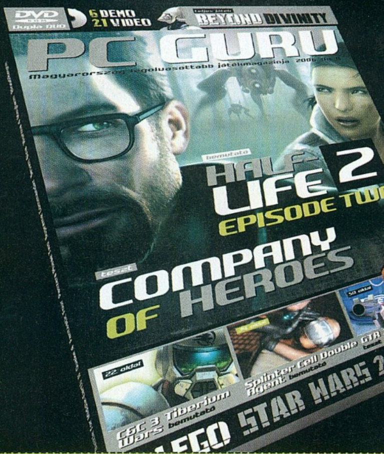
Forgalmazó: FOR-MAX

PC GURU

1/2 éves előfizetés 10 990 Ft
1 éves előfizetés 18 780 Ft

A november 13-ig beérkezett befizetések esetében az előfizetés a 2006/13-as lapszámmal indul.

Az ajándékot 1 hónapos átfutási idővel postázzuk!



- ☐ Igen, megrendelem a PC GURU magazin 6 lapszámát mindössze 10 990 Ft-ért, akár 4 000 Ft értékű ajándékkal!
- ☐ Igen, megrendelem a PC GURU magazint egy évre mindössze 18 780 Ft-ért, akár 4 000 Ft értékű ajándékkal!

A választott ajándék: ☐ 1. webkamera ☐ 2. kártyaolvasó ☐ 3. USB adapter ☐ 4. fejhallgató ☐ 5. billentyűzet

PCG0612_VA

Számlázási név: ____

Számlázási cím: ____

E-mail cím: ____ Telefonszám: ____

Kézbesítési név: ____

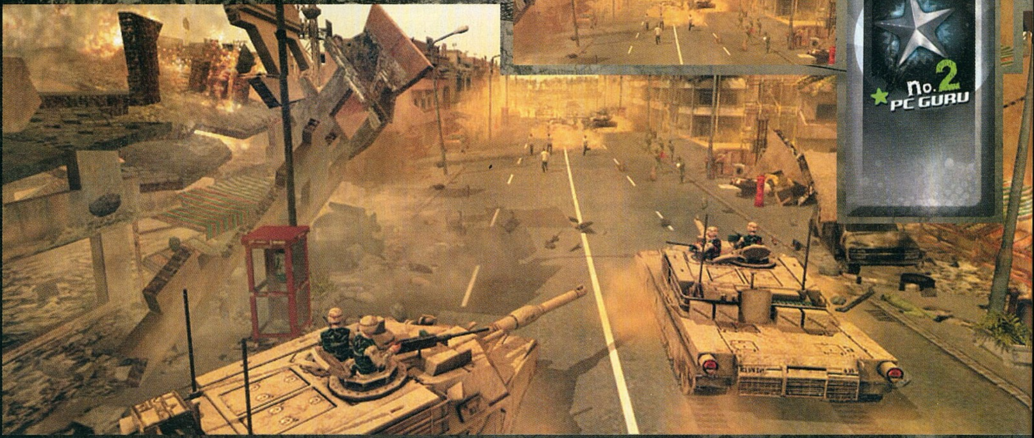
Kézbesítési cím: ____

Aláírás: ____ Fizetés módja: ☐ csekk (a kiadó biztosítja) ☐ átutalással

Kérjük, hogy a megrendelőszelvényt küldje a 06 (1) 888-3499-es faxszámra, vagy a Vogel Burda Communications Kft. címére (1426 Budapest, Pf. 139)! Az előfizetést a nap 24 órájában megrendelheti weboldalunkon a www.itmediabolt.hu, illetve e-mailben a terjesztes@vogelburda.hu címen. Várjuk megrendelését a 06 (1) 888-3421, 22 telefonszámokon is.

Hozzájárulok, hogy a Vogel Burda Communications Kft. adataimat marketingakcióihoz, promócióihoz felhasználja. Kiadónk az Ön személyes adatait az 1995. évi CXIX. adatvédelmi törvény szerint kezeli. Adatairól kiadónknál, a következő címen érdeklődhet: Vogel Burda Communications Kft. (1077 Budapest, Kéthly Anna tér 1.). Amennyiben nem járul hozzá, kérjük itt jelezze: ☐

JTF – JOINT TASK FORCE



fejlesztő > Most Wanted kiadó > Vivendi web > www.jointtaskforce.com írta · Nightbagoly

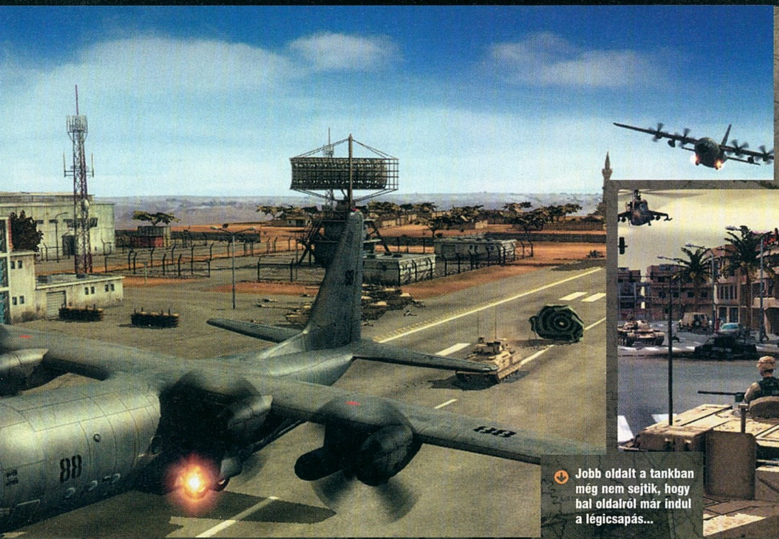
A Most Wanted Entertainment csapatának magja hajdan a Stormregionön belül, a SWINE fejlesztése közben kovácsolódott össze. A Joint Task Force-t már egy hazai cég, a Mithis berkeiben kezdték el, de aztán a cég megszűnésével különváltak és saját stúdiót alapítottak.

Évek teltek el azóta, hogy taktikai alapokon nyugvó stratégiai játékkal robbantott egy magyar stúdió – azonban megkérdőjelezhetetlen, hogy ez a detonáció a mai napig érezteti hatását. Míg előtte játékfejlesztő fiainkat nem lehetett kirobbantani a végtelen világűrből, addig azóta gyakorlatilag minden cég kitenyésztette a saját kis taktikai programjait, és buzgón imádkozott az égiekhez, hogy sikert érjen el. Ha azt vesszük alapul, hogy nagy múltú fejlesztőink már mind átrágták magukat a témán, jogosan hümmöghetünk a gondolaton, hogy egy új gárda is erre vetemedik – azonban közelebbről megvizsgálva a kérdést kiderülhet, hogy bár a Most Wanted Entertainment név új, a csapatban ott ülnek a mostani őrület legnagyobb koponyái, a SWINE kiagyalói, s így mindjárt más a helyzet.

SZÉP, SZEBB, JOINT TASK FORCE

Ha láttál már látványos stratégiai játékot, azt javaslom, gondold újra: mindenféle elfogultság nélkül állíthatom, hogy a Joint Task Force grafikai szempontból nem talál vetélytársra. Ott van rögtön a terep, amin akcióinkat vezényelhetjük: nyoma sincsen elnagyolt-elkent textúráknak, oda nem illő, a látképtől elütő tereptárgyaknak, hangulatromboló, igénytelen részleteknek. Minden egyes pálya ügyesen, látványosan megkomponált darab, valóságos felüdülés az utóbbi idők taktikai cuccaiban viszont látott kissé kopottas

Ki gépen száll fölébe, annak... annak könnyű halomra lőni odalenn a gyalogosokat



Jobb oldalt a tankban még nem sejtik, hogy bal oldalról már indul a légicsapás...

megjelenítéséhez képest. Ha ez még nem volna elég: az összes épület, a tereptárgyak nagy része, ezek a gyönyörű, aprólékosan kimunkált objektumok mind elpusztíthatók, hogy azután izgatottan hátradőlve lássuk, mit tesz a fizikai motor egy taktikai játékban. Akcióink során természetesen nem csak a környezetet tanulmányozhatjuk, de irányíthatjuk a különböző egységeket is. Magam is meglepődtem, de sem a játékban látott különböző járművekről – legyen szó dzsipről, vagy éppenséggel a felszerelést szállító helikopterekről – sem a gyalogosokról nem lehet negatívan nyilatkozni. Ezeknél a részleteknél is kidomborodik az igényes modellezői munka (akár csak a tájra, ezekre is élmény ránézni), másrészt a fizikai motor teljesítménye. Az ellenfelek – és a saját katonáink – rongybaba-fizikával esnek össze, vagy repülnek szét egy-egy erőteljesebb detonáció hatására, járműveink tökéletesen – és zötykölődve – haladnak át a talajegyenetlenségeken, vagy éppenséggel rombolják le az útjukba kerülő kunyhókat, vagy éppen villanyoszlopokat. A küldetések közepette a híradó folyamatosan új információkat szolgáltat a bal felső sarokban, ténykedésünk alatt a dolgukat végző más egységek repülői húznak el az égen, miközben időnként felhők takarják el a napot, hogy szakadó esőt borítsanak a legváratlanabb pillanatban a játékos nyakába: a látvány tehát önmagáért beszél.

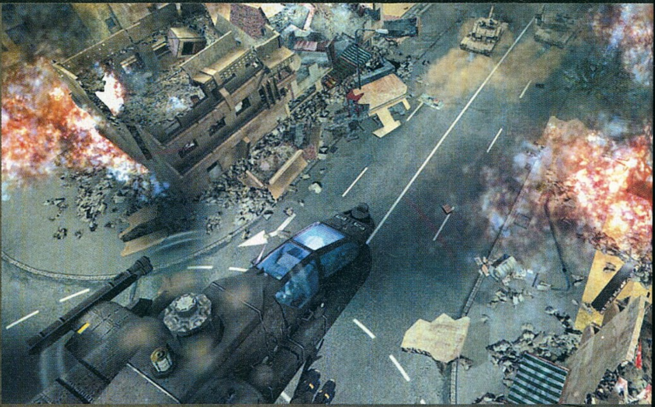
PhysX a lelke mindennek!

Meglepő, de igaz, hogy az annak idején csak mellékesként jelenlevő külcsín ma már a stratégiai játékok megítélése során is fontos lehet. Jól tudták ezt a Most Wantednél dolgozó legények is, ezért elébe mentek a kornak, így a Joint Task Force az első olyan taktikai játék, amely támogatja az Ageia fizikai gyorsítókártyáját, a PhysX-et. Bár nem sok játékosnak lesz lehetősége itthon működésben látni, egyértelmű, hogy nem csak reklámfogásként került bele ez az opció a programba: a rongybaba-fizika, a hihetetlen látványos módon összedőlő épületek mind bebizonyítják, játéknak ennyire még nem volt szüksége a támogatásra.

„Ismét magyar játék viseli a legszebb stratégiai játéknak kijáró koronát!"

A zenei aláfestés miatt ismételten meg kell emelnem a kalapomat a készítőgárda előtt. Bár elég kevés dallam csendül fel, amiket hallunk, tökéletesen alkalmasak arra, hogy a háttérből megadják a külcsínnel már megteremtett alaphangulatot, és még erőteljesebbé, átütőbbé varázsolják azt. A hangeffektek is kellemesek, megfelelő hangrendszerrel megtámogatva a háború valósággal körülöttünk zajlik, a mély-

JTF – JOINT TASK FORCE



Ejnye, hát milyen ebben a városban a köztisztaság?!

nyomó egy percig sem pihen: hol egy robbanás reszketteti meg a környék ablaküvegeit, hol egy tank lánctalpainak keserves nyekergése hozza ránk a libabőrt: aki ezzel foglalkozott, ismételten piros pontot érdemel. Azonban semmi nem lehet tökéletes, és ez bizony a Joint Task Force esetében is igaz: még nem tudjuk, lesz-e szinkronizált verzió a játékból, de azt sajnos ki kell jelentenünk, hogy nem lesz nehéz felülmúlni az angol szereplők hangjait. Az embernek végig olyan érzése van, hogy hozzáértő színészek helyett maguk a készítők olvasták fel a szövegeket: van, hogy szinte hallani, ahogy két mondat között a beszélő végighúzza a kezét az elé terített papíron, máskor pedig olyan túlhangsúlyozott, erőltetett, kezdő színészekre valló hanghordozás üti meg a fülünket, hogy kellemetlenül érezzük magunkat a beszélő helyett is. A küldetések közötti eligazításokat adó férfihangok tulajdonosai annyira kőkeményenek próbálnak tűnni, hogy a hallgató reflexszerűen azokra az időkre gondol, amikor egy-egy iskolai előadáson tíz-tizenkét éves gyerekek próbálják meg drámaian előadni a Rómeó és Júliát. Persze, mondhatnátok, ez nem művészfilm, de higgyétek el, komoly problémát jelent, ha az embert folyamatosan kizökkentik a hangulatból a játékban hallható párbeszédek. Egységeink válaszhangjai ugyan már jóval normálisabbak (itt-ott egy kellemes akcentusba is belegyalogolunk), de ez sem feledteti a főbb szereplők siralmas teljesítményét.

JTF

A játékban a jármű-modellek nagy nevű katonai cégek (Boeing, Lockheed Martin, General Dynamics, Sikorsky) hivatalos licencei alapján készültek.

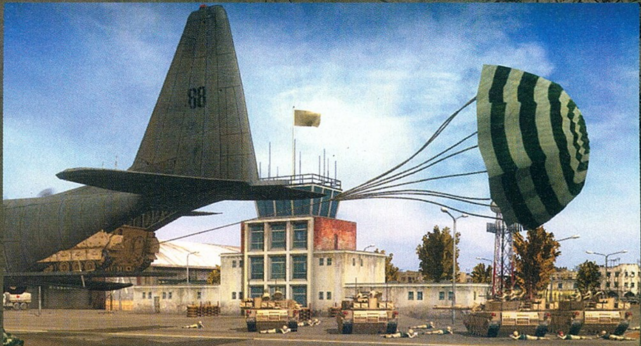
(HÁ)BORÚRA DERŰ

Alapjában véve a játék a klasszikus, vértizzadós taktikai programok legújabb generációjának képviselője (a legendás Commandos unokája talán), ötvözve a már régóta jó barátként üdvözölt elemeket kellemes, izgalmas újításokkal. Apropó, megszokás: rögtön szóba is kerülhet az általam csapatkapitánynak becézett „hősök" rendszere. Menet közben gyakran bele fogunk botlani ezekbe a fickókba, és több okból is fontos, hogy vigyázzunk rájuk: egyrészt egyjátékos módban haláluk a küldetés végét jelenti, másrészt ők azok, akik képesek manipulálni csapataink létszámát: járműveket, gyalogos katonákat rendelhetnek maguk mellé, akiket azután támogathatnak különböző képességeikkel. Minden egység a pályán képes a megölt ellenfelek után kapott tapasztalati pontjaiból szinteket lépni, a hősöknél pedig ez különösképpen fontos momentum. Míg a pályán mozgó általános egységek fejlődése leginkább hosszútávon jelentenek sokat az egyjátékos küldetések során (hiszen két

misszió között a legjobb fickókat előléptethetjük, így hozva őket magunkkal a következő feladathoz), addig a csapat vezetőinek újabb és újabb képességei csatákat dönthetnek el: kedvenceink növelhetik életerőpontjaikat, gyógyíthatják magukat, bónuszokat adhatnak a körülötte tartózkodó speciális egységeknek, és így tovább.

A küldetések során súlyos problémát jelenthet számunkra a média jelenléte. A program készítői megpróbálták a játékosnak átadni azt az érzést, amit egy valódi, Közel-Keleten harcoló harci alakulat vezetője élhet át a CNN mindent látó kamerái előtt: a televíziós stáb ugyanis sokszor a tyúkszemünkre léphet. Ha véletlenül civileket mészárolunk le úgy, hogy egy arra járó újságíró látja, a pénzünk erőteljesen megcsappan, márpedig ez

E havi rejtvényünk: találd meg a képen elrejtett helikoptert!



Ezek a képek egy RTS játéktól, hát, enyhén szólva is döbbenetesek

jelenti az egyetlen nyersanyagot: segítségével új egységeket rendelhetünk magunknak – amelyek helikopterrel, vagy éppenséggel repülőgéppel érkeznek meg a háború poklába. Alaposan meg kell fontolni, hogy mennyire is vagyunk véresszájúak: a civilek ugyanis teljesen véletlenül is a tűzvonalba kerülhetnek, és ha ez az apró baleset sűrűn megtörténik, azon kaphatjuk magunkat, hogy az anyagi támogatásunk vészesen megcsappant. Azért nem kell félnünk, a média nem csak negatív oldalával képviselteti magát (ha így lenne, minden bizonnyal alaposan lehordanám a fejlesztő srácokat) hanem kis televíziós bejátszásokkal is, amelyek részleteket árulhatnak el az adott küldetésről, sokszor juttatva a néha bizony tanácstalan játékost életmentő információhoz.

Miután ez taktikai játék, fontos, hogy lehetőségünk legyen az őrült lövöldözésen kívül erőteljes taktikázásra is – és megnyugtatok mindenkit: van. Az első, és leginkább üdvözlendő megoldás, hogy a kissé kaotikus játékokon felnevelkedett klikkelőbajnokok mellett a megfontoltabb stílusban játszó stratégák is megtalálhatják számításaikat a Joint Task Force-ban: a Space lenyomásával az időt le lehet állítani, ezzel adva lehetőséget arra, hogy parancsainkat egyesével kiosszuk; átlássuk, és mérlegeljük a felmerülő új szituációkat. Miután nincs épületekkel, gyártással, nyersanyaggyűjtéssel való pepecselés, és igazából a defenzív taktika is halálra van ítélve (jól is néznénk ki, ha két hadjárat között katonáink kórházakat, vagy városházát építenének), életfontosságú, hogy csapatainkat – legyen azok gyalogosok, vagy éppenséggel páncélosok – magunk mellett tudjuk, a lehető legkisebb veszteség mellett. Ezzel természetesen tisztában voltak a Most Wantedben dolgozó srácok is, ezért mind a járműveinket, mind az embereinket lehetőségünk van gyógyítani: előbbieket a szanitécek tudják fitt állapotba hozni, utóbbiakat pedig egy speciális jármű segítségével pofozhatjuk ki. Ez a gép egyébként többek között képes arra is, hogy a környéken bóklászó négykerekűinket felfegyverezze, ezért belátható, hogy az egyik legjobb barátunk lesz a harcok során.

A történet szerint a felvilágosult nyugati hatalmak egy szövetséget hoznak létre – nevét lásd a játék címében – hogy pontot tegyenek a terrorizmus, a diktátori elnyomás, egyszóval minden olyasmi végére, amire csak egy jó szövetség pontot rakhat. Főhősünk az ex-CIA ügynök Jack Bauer... akarom mondani, O'Connell, aki be akarja bizonyítani feletteseinek, hogy milyen jó katona. Jól sejtitek, az ő történetét izgulhatjuk végig, miközben átrágjuk magunkat a különböző nehézségű pályákon. A kissé lassúcska, háttérbe szoruló történetért cserébe élvezetes és változatos küldetéseket kapunk (szám szerint 21-et) így aki kizárólag a játék ezen részét szeretné alaposan kivesézni, talál magának megfelelő szórakozást – már amennyiben kötelidegekkel rendelkezik, mert arra már most felhívom mindenki figyelmét, hogy a játék nagyon nehéz. A többek között Szomáliában, Irakban és Boszniában zajló harcok során garantáltan vért fogunk izzadni, mert a fejlesztők nem aprózták el a nehézséget: néha már Commandos-szintű szívatás zajlik a képernyőn, nem ritka, hogy egy missziónak többször neki kell ugrani, és még a negyedik (ötödik, hatodik...) próbálkozás után sem sikerül átlátni, mi lehet a nyerő taktika.

ÖSSZNÉPI IRTÁS

Persze nem szabad megfeledkeznünk a játék igazi ízét adó multiplayerről sem. Alapjában véve három játékmód áll rendelkezésünkre: Deatmatch, Domination, és Battle Royale. Ne tévesszen meg az első blikkre gyérnek tűnő felhozatal, a készítők ugyanis az egészet megbolondították egy „costume móddal", ahol aztán minden apró részletbe beleszólhatunk, a kezdőtőkétől egészen az olyan elborult beállításokig, mint a Fog of War kikapcsolása, vagy a vérdíj, amelynek segítségével az elpusztított ellenfelek után készpénz üti a markunkat. Innentől fogva gyakorlatilag látható, hogy a lehetőségeink kis híján végtelenek, két ütközet még csak hasonlítani se nagyon fog egymásra. Aggodalomra amúgy nincs ok: a többjátékos összecsapások tényleg a játékos tudásán, semmint a klikkelési sebességén múlnak, egy-egy jól megválasztott hadmozdulat még komoly túlerő ellen is győzelemre juttathat minket. Összesen nyolc másik játékossal mérhetjük össze az erőnket (maximum négy csapatban), a nyerő stratégiát pedig nem tankban mérik, tehát a stílus szerelmesei felkészülhetnek a hónapokig szórakoztató megoldásra.

PC GURU

GRAFIKA	10	
ZENE	07	
JÁTÉKÉLMÉNY	07	

Látványos, izgalmas, okos, és pokoli szórakoztató, talán csak a hozzám fogható antitalentumoknak jelenthet problémát a már felemlegetett nehézség. Reméljük, hogy sokat hallunk még ettől a fejlesztőbrigádtól.

NIGHTBAGOLY

PRO:
Szemet gyönyörködtető grafika, hangulatos zene, okos játékmenet

KONTRA:
Néha frusztrálóan nehéz

8.5

ÖSSZEGZÉS:
Az utóbbi idők legszebb, és legnehezebb taktikai játéka, a baljós előjelek alapján mindenre számítottunk, csak erre nem!

GÉPIGÉNY:
P4 2.0 GHz, 512 MB RAM, 5 GB HDD, 64 MB VRAM

SWINE	88%
ACT OF WAR	83%
C&C GENERALS	87%

Cliff Bleszinski

Az exhibicionista

írta · Hancu

Játékdesigner, filozófus, „attention whore" (utóbbit inkább nem tükörfordítjuk, olyan embert jelent, aki él-hal azért, hogy a figyelem középpontjában legyen) – így jellemzi saját magát a blogjában Cliff Bleszinski, vagy ahogy mindenki ismeri, CliffyB. Napjaink egyik legmenőbb játéktervezőjét sokszor kikiáltották már a XXI. század John Romerójának; és valóban, a hasonlóságok jól láthatók: az FPS műfajának forradalmasítása mellett Cliffy igazi sztárként viselkedik, mint anno Romero. Azzal a különbséggel, hogy hősünk (még!) nem szaladt bele a maga Daikatanájába...

Cliff, ahogy a vezetékneve is mutatja, egykori lengyel bevándorlókból álló családban született Boston egyik külvárosában, North Andoverben, 1976-ban. Már egészen kis korában elkapta a videojátékok iránti szenvedély, és tulajdonképpen az egész gyermekkorát felváltva a játéktermek és az otthoni NES előtt töltötte – a legenda szerint North Andover játéktermeiben minden rekordot ő tartott, sőt többször szerepelt a Ninterdo hivatalos magazinjában is, az olvasók által beküldött rekordokat tartalmazó oldalon. 15 éves korában a családjával Kaliforniába költözött, majd a középiskolában a játékok mértéktelen fogyasztása mellett elkezdett érdeklődni azok készítése iránt is. 17 volt, amikor elkezdett az iskola mellett (és egyre inkább helyett) pénzt keresni saját fejlesztésű játékai shareware terjesztésével, majd amikor az egyetemen (ahonnan egy félév után angolosan távozott, saját bevallása szerint azért, mert kitiltották a Mortal Kombat gépeket az egyetemi büféből...) összeismerkedett a grafikus James Schmalz-cal, és a zseniális programozó Tim Sweeney-vel, hármasban kezdtek el játékokat készíteni. Mivel a másik két srác a maga területén sokkal jobb volt, így Cliffynek maradt a játékok kitalálása, megtervezése és tesztelése – a közös céget pedig Epic MegaGamesnek keresztelték el (illetve, mivel nem volt pénzük új cég alapítására, Sweeney már meglevő cégébe szállt be James és Cliff).

Cliffy a neten

Cliffy az egyik legszorgalmasabb blogger a játékfejlesztők világában: www.cliffyb.com címen elérhető online naplója szinte naponta frissül – igaz, az Epic játékaival kapcsolatban vajmi kevés titkos infót tudhatunk meg innen, hősünk inkább a magánéletéről ír, és filozofálgat a legváltozatosabb témákban. Emellett a cliffyb.textamerica.com címen fotóblogot futtat (elég vacak minőségű képekkel, ugyanis emberünk csak a telefonjával fényképez), valamint CliffyB's Ownage néven (www.planetunreal.com/cliffyb) Unreal Tournament pályákkal foglalkozó oldalt, plusz rendszeresen feltűnik a Something Awful fórumaiban. A blogolás családi szokás lehet Bleszinskiéknél, ugyanis Cliff öccse, Tyler is elismert blogger: a www.athleticsnation.com címen az internet egyik legnépszerűbb sporttémájú blogját vezeti.

A HÚSVÉTI NYUSZITÓL AZ IDEGENEKIG

A kis csapat hatalmas lelkesedéssel vágott bele a közös fejlesztésbe, a szöveges kalandoktól a szimpla lövöldözős játékokon keresztül a flipperekig futószalagon szállították a játékokat, melyek közül a leghíresebb a főként Cliff által készített oldalt scrollozós platformjáték Jazz Jackrabbit lett, főszerepben egy marcona nyúllal. Az első rész '94-ben, míg a második '98-ban jelent meg, és a Super Mario-, illetve Sonic-szerű játékelemekkel operáló, extrém gyors játékmenet óriási sikert aratott PC-n, ahol addig (és azóta sem...) nem igazán voltak hasonló stílusú, valóban jó játékok. (A harmadik rész fejlesztését 2000 tavaszán leállították; Cliffnek azóta is feltett szándéka, hogy újraélessze a sorozatot, legutóbb tavaly említette egy interjúban, hogy megpróbálja az Unreal 3 motorral összehozni a játékot.)

Már-már úgy tűnt, az Epic kis költségvetésű shareware játékokból fog éldegélni az idők végéig, amikor közbejött egy apróság: az id Software korszakalkotó játéka, a Doom. Schmalz és CliffyB azonnal az új játékstílus rajongójává vált, és miközben a Jazz 2-t és az Extreme Pinball című flipperjátékot írták, valójában éjjel-nappal Doom deathmatch-eltek. Annyira fellelkesültek, hogy elhatározták (a főnök Sweeney háta mögött), hogy ők is készítenek egy hasonló játékot. Két évig „fusiban", a többi játék

mellett (tíz kisebb projektet zavartak így le) készült a játék, ami több névváltozáson és témaváltáson ment keresztül. Először Dark Earth, majd Sin volt a munkacím, s végül Unreal lett (érdekes, hogy '98-ban aztán megjelent egy Dark Earth és egy Sin című FPS is az Unreal mellett...), a környezet pedig fantasyből sci-fire változott.

Cliffyék legnagyobb meglepetésére Sweeney is teljes mellszélességgel a projekt mellé állt, és elkezdte megírni a később legendássá vált Unreal motort a játékhoz. '96-ban az Epic minden projektjét leállította (az egy szem Jazz 2 kivételével), és minden erőforrást az Unrealre összpontosítottak; felvettek egy rakás új embert (köztük Mark Reint, aki a kezdeti időkben az id vezetője volt). Miközben az E3-akon a játék egyre-másra ejtette ámulatba a játékosokat és az újságírókat egyaránt, a kiadók sorban álltak az Epic előtt zsíros szerződésekkel (miközben a Microsoft azon tanakodott, hogy megvegye-e a céget, a GT az E3-as bemutatkozás után két nappal egymillió dollárral jelentkezett a kiadás jogaiért). Az Unreal azonban csak a felszínen tűnt olyan szépnek, maga a fejlesztés, és így a program is egy merő káosz volt. Az alapító trió egymástól több ezer kilométerre (Cliffy Kaliforniában, Tim Marylandben, James Kanadában) dolgozott, a többiek pedig szerte a világban, és az internet volt a „virtuális irodájuk". Az áldatlan állapoton végül csak az segített, amikor '97 tavaszán az egész csapat összeköltözött, és Kanadában

Schmalz cimboráinak cégénél, a Digital Extremes-nél rendezte be a főhadiszállását. A játékot egy év alatt gyakorlatilag a nulláról írták újra, de megérte: az Unreal sosem látott minőségű grafikájával és fantasztikus hangulatával azonnal történelmet írt, Cliffék egy csapásra sztárok, és gazdag emberek lettek.

BAJNOKSÁG ÉLETRE-HALÁLRA

Az Unreal csupán egy területen maradt el a nagy vetélytárs Quake-től: multiplayerben. A deathmatch-rajongó Cliff addig rágta a többiek fülét, míg azok belementek, hogy az Unreal folytatása (először csak kiegészítő lemezről volt szó, aztán kinőtte magát a projekt teljes játékká) kizárólag multiplayerre koncentráljon. Néhány hónap múlva kiderült, hogy Carmackék is ugyanezt a tervet eszelték ki, és elindult a játéktörténelem leghíresebb versenyfutása: Unreal Tournament kontra Quake 3 Arena. Mivel Cliffyék nem voltak hajlandók újra a fagyos Kanadába költözni, a csapat Észak-Karolinában telepedett le (és ott is dolgoznak a mai napig). Az UT és a Q3A végül szinte napra pontosan egyszerre jelent meg '99 végén, példátlanul megosztotta a játékosokat, de – ma, hét év távlatából már kijelenthetjük – az azóta két folytatást is megélt Unreal-játék diadalmaskodott a titánok ütközetében, leginkább Cliffy zseniális pályáinak és játékmódjainak köszönhetően.

Az Unreal Tournament végleg igazi sztárrá tette CliffyB-t, aki láthatóan imád ebben a szerep-

Elijah Woods, Ron Perlman, vagy random pornósztárok - Cliffy imád hírességekkel fényképezkedni

ben tetszelegni. Mindenhol ott van, szerepel, nyilatkozik, találkozik a rajongókkal (és piszok jó UT-játékos!), a média körülrajongja – ő lett az Epic arca.

A HÁBORÚ MAGA A POKOL

Miközben az Unreal Tournament újabb kiadásai (a 2003-as és 2004-es egyaránt nagy sikert aratott, aztán két év kimaradt az új engine miatt, és most készül a 2007-es) lekötötték a játékosokat, Sweeney pedig a forradalmi Unreal 3.0 motoron dolgozott, az Unreal 2-t meg jól elszúrta az ezúttal önállóan dolgozó Digital Extremes, Cliffy már a következő nagy dobáson ügyködött: az új engine képességeit csillogtató Gears of Waron. Azt hiszem, ezt a játékot nem kell senkinek külön bemutatni, éppen ebben a számban olvashatjátok róla első kézből szerzett tapasztalatainkat...

Játék mentőöv

írta · Tika

mentoov@pcguru.hu

CALL OF JUAREZ

Hello!
Nekem a Call of Juarez nevű játékban van gondom. Ott tartok, hogy már harmadjára irányítom Billt, és elérek egy farmszerűséghez, ahonnan lovat kéne lopnom. A ló megvan, de a nyerget nem találom hozzá. Hol van ez a nyereg?
Válaszotokat előre is köszöni egy legendás olvasótok: Bmakkancs

A nyereg az öreg farmer házában van, általában az emeleten, vagy rögtön a bejárat mellett jobbra lévő helyiségben (ja, és a mordályt is keresd meg).

LEGO STAR WARS 2

Szép jó napot hölgyeim, uraim!
A következő lenne a bibi, s remélem, tudtok segíteni (előre is örök hála az örökkévalóságig). A VI. epizód azon pályán valék, ahol Luke és Vader bá' megküzdenek a Zuralkodóval. Nos ott nem találunk meg egy olyan kis fehér bigyót, amiből 10 db-ot lehet összeszedni pályánként. Megszereztük ezt a bigyódetektort, ami jelzi is egy nagy terembe, aminek a közepén egy lyuk vala, s abba mutat a nyíl lefelé. Halált megvető bátorsággal, s mi több bőszen ugrándoztunk bele a lyukba, de mit sem ért. Please, mondjátok, vagy írjátok meg, hogy a fittyfenébe lehet aztat onnan kikaparni, vagy valami ilyesmi.
Még egyszer megelőlegezett bizalommal és köszönettel egy „frusztrált ember". Ádám

Ez valószínű az a terem lehet, amely közvetlenül az elektromos-padlós rész alatt van. Szemeket tessék meresztení, ugyanis a lyuk körül a 12 rács a földön, nos az mind egy-egy kapcsoló. Tüzetesen megnézve látszik a piros derengés, ha rálépsz, szóval időre kell körbegyalogolni ezt a 12 padlóelemet, hogy mindegyik aktív legyen, s voila...

Hi!
Az lenne a problémám, hogy a Lego SW2-ben az 5. pályán, amikor Leiát kell megmenteni, a pálya végén elakadtam. Szóval ott járok, ahol Obi-Wan ás Darth Vader kardoznak és látom a Millenium Falcont is. Szerintem azt kéne kihoznom, de nem tudom hogy. Van egy ajtó, ahova rohamosztagosok mehetnek be, de nem találok sisakot. Mi a megoldás??
Válaszotokat köszi: Gergő

A rohamosztagos ajtó csak a minikit-vadászat része; a hangárban a Falcon körül menj körbe, és a hátsó falnál találsz néhány összerakható elemet, amelyek az ajtón egy tolózárat képeznek. Egyik karakter feküdjön neki, és máris kiszabadítottad a robotokat. A bejárati ajtó melletti kapcsoló egy légáramlatot hoz létre, amelyen C3PO fellebeghet a Kenobi-Vader viadal előtti platformhoz, itt aktivizáld a kapcsolót. R2-val kihozhatjuk az egyik zárt ajtó mögül a vasalóforma siklót, amellyel az erőtér előtti piros kapcsolósort (padlón) intézhetjük el. R2D2 járja körbe a helyszínt és minden általa működtethető kapcsolón tegye a dolgát. A légáramlattal átellenes helyen láthatsz egy pirosan világító kapcsolófélét, és egy kör lenyomatát a padlón, nos itt a falon egy kék eltolható elem van, amely egy ugrópad részeit rejti. Told el, majd a kieső darabokat rakd össze és innen már egyértelmű lesz.

Tisztelet!
Sajnos elakadtam a Lego SW2-ben, és talán Ti tudnátok nekem segíteni. Az 5. rész 2. pályáján (Escape from Echo Base) ott vagyok már a Falconnál, és valami erőtér védelmezi. Csak annyit tudtam csinálni, hogy kiengedtem a két tauntaunt, de azok meg nem nagyon akarják megmondani, hogy mi a további teendő.
Előre is köszönöm.
Üdvözlettel: Rucim

Az erőtér két szélén látható Lego-elemek az ágyúplatformokkal szétlőhetők, és így megszüntethető az akadály. A tauntaunok szerepe itt kimerül abban, hogy ezek hátáról tudunk majd a Millenium Falcon tetejére ráugrani.

CALL OF CTHULHU

Csá Tika!
A Call of Cthulhu: DCoTE-ben vagyok megmekkenve. A pálya címe Visit to Old Town. Már megcsináltam azt, hogy a padlásról kiengedtem a szörnyet. Utána egy muki adott egy kulcsot, bejutottam egy boltba, és ott a széfet nem tudom kinyitni. Hogyan kell? Jó felé jöttem?
Van hozzá magyarítás, mert nem nagyon értem az angolt. Magyar nyelvű végigjátszással mi a helyzet?
Hű olvasótok:
Dávid

Thomas Waite naplója alapján a megoldás Ramona születésnapja. A nevezetes dátum 1912. február 6., ami angol változatban 2/6/12. Tehát a nulláról indulva: „D" gombbal eltekersz 2-re, „A" gombbal 6-ra, „D"-vel 1-re, „A"-val 2-re.
Sajnos se magyarosítás, se magyar nyelvű végigjátszás...

OBLIVION

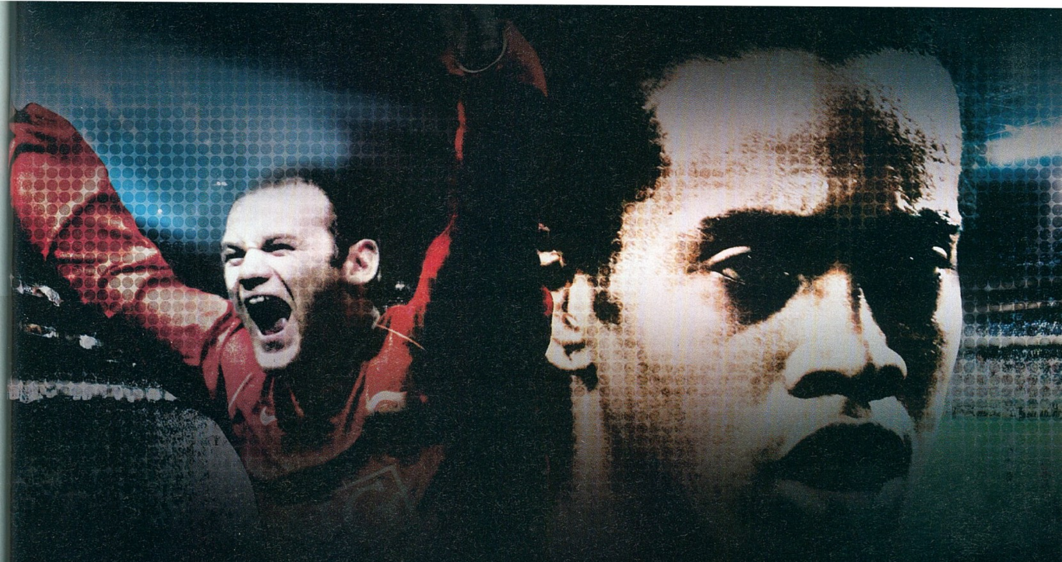
Hello!
Az Oblivionnal kapcsolatban lenne pár kérdésem:
1. Szereztem egy kardot (Deasaber) miután megöltem a sírrablót. Mágikus fegyver és lemerült, hogy tudom újratölteni?
2. A mindig aktív varázslataim között megjelent a Drain Fatigue, és nem tudom miért, nagyon nem foglalkoztam vele, illetve egy újabb aktív varázslat jelent meg: Drain Personality (10). Ezt már észrevettem (32-ből 22 lett), és pirossal írja ki a Personalityt. Miért csinálta, hogy tudom leszedni a varázslatot (a varázslatsemlegesítő varázslat nem jó, próbáltam)?
3. Honnan tudom, hogy megfertőzött egy vámpír? Már harcoltam ellenük, de csak karddal vagy íjjal támadtak, esetleg ellőttek egy-két tűzgolyót, de csak ennyi. Nem harapnak?
A válaszokat előre is köszönöm!
Norbi

1. Többféle módja van: bármilyen soul gemmel (kattintasz vele a fegyveren), esetleg varla stone-nal (minden cuccodat feltölti), illetve egy mágussal is feltöltetheted, de az Azura Star is használható feltöltésre...
2-3. Van egy jó/rossz hírem, valószínűleg már megharaptak... Ha a Drain Fatigue-re rávíszed a kurzort és okként a Porphyric Hemophylia jelenik meg, akkor biztos lehetsz benne, hogy elindultál a vámpírrá válás útján.

TOCA RACE DRIVER 3

Kedves PC Guru!
A segítségeteket szeretném kérni valamiben! Nem tudjátok, honnan lehet letölteni a Toca Race Driver 100%-os mentését?
Előre is köszi!
Geri

A következő linken megtalálod:
tinyurl.com/ydmbwh



6 KONTINENS
20 BAJNOKSÁG
128 DÖNTŐS
1 FIFA INTERAKTÍV VILÁGBAJNOK

TE IS LEHETSZ

A 2006-OS ÉV FIFA INTERAKTÍV VILÁGBAJNOKA!

Ez a legnagyobb futballfesztivál. A 2006-os FIFA interaktív világbajnokságon a játékosok a világ minden tájáról küzdenek egymással, a győztes pedig megkapja a 2006-os év FIFA Interaktív Világbajnoka címet.

Csatlakozz az akcióhoz a nemzeti selejtezőn.

2006 FIFA INTERACTIVE WORLD CUP
EA SPORTS AND XBOX PRESENTING PARTNERS
© 2004 FIFA

HELYSZÍN: a 10 éves PÓLUS CENTER
DÁTUM: 2006. NOVEMBER 25-26.
IDŐ: 9 ÓRA
BELÉPÉS: INGYENES

INFORMÁCIÓ: WWW.FIFA.COM/FIWC

REGISZTRÁCIÓ:
WWW.ELECTRONICARTS.HU/FIWC

adidas PC GURU Media Markt

írta · Stöki

[NOSZTALGURU]

Fogyasztható kiegészítőt nem nehéz írni egy játékhoz, emlékezetes kiegészítőt annál inkább: kevés küldetéslemezt emlegetünk évek múltán is, dicsérve a beleölt munkát. A Sims 2 Házi kedvenc apropójából most nosztalgiarovatunkban kerestünk és találtunk néhány klasszikust.

Ezzel játszottunk...

...5 éve:

EverQuest: Shadows of Luclin

Amíg a WoW nem rendezte át az MMORPG-k piacát, az EverQuest volt a műfaj legsikeresebb játéka. Köszönhette ezt többek között korrekt kiegészítőinek, amelyek közül kiemelkedett a harmadik, a Shadows of Luclin. A programcsomag a szokásos „új varázslatok-új fegyverek-új hátasállatok" recepten túl egy komplett új bolygót adott az addigi világhoz, Norrath-hoz (ez volt a címben szereplő Luclin, Norrath holdja), az új faj és kaszt pedig ezek után magától értetődött. A játékmenetben is akadt komoly változás: a magas szintű karakterek a megszokott szintlépegetés helyett választhatták további fejlődés útjának egyes tulajdonságaik közvetlen tápolását. Ezen kívül a játék motorja is alapos tuningot kapott, és a készítők újratextúráztak minden addigi modellt (beleértve a két korábbi kiegészítő, a Ruins of Kunark és a Scars of Velious elemeit is). Jellemző volt a Shadows of Luclin grandiózus méreteire, hogy három CD-n jelent meg…

...10 éve:

Warcraft II: Beyond the Dark Portal

A Blizzard játékainak kiegészítőiben is a legjobbat nyújtja, a Starcraft: Brood Wart, a Warcraft III: The Frozen Throne-t, vagy a Diablo 2: Lord of Destructiont a mai napig érdemes elővenni. A cég első ilyen próbálkozása, a Warcraft II: Beyond the Dark Portal mai szemmel nézve már korántsem tökéletes – mondhatni ezen tanulta meg a Blizzard, hogyan kell kiegészítőt gyártani. A csomag ugyanis nem tett hozzá semmit a játékmenethez, csak a Warcraft II sztoriját vitte tovább egy új helyszínen (az orkok szülőhazájában), és néhány új hőst is bemutatott. Az új egységek és a hozzájuk tartozó taktikák viszont elmaradtak, holott a későbbi Blizzard-kiegészítők legnagyobb erőssége éppen ez volt. Néhány éve a Warcraft II és a Beyond the Dark Portal gyűjteményes kiadása nagy sikerrel szerepelt a boltokban a „régi, de olcsó" kategóriában. Most, hogy már a Frozen Throne megjelenése óta is eltelt három év, talán kijelenthetjük, hogy a Warcraft II felett eljárt az idő, többet nem lehet kihozni belőle. Ilyen hosszú életciklus így is példátlan a játékiparban, és bizonyos, hogy a program bekerült halhatatlanok közé – a kiegészítőjével együtt.

...15 éve:

Powermonger: World War I Edition

Amikor egy interjúban megkérdezték Peter Molyneux-től, hogy bő két évtizedes pályafutása során mit bánt meg a leginkább, azt válaszolta, hogy a Powermonger korai megjelentetését. A Populous hagyományait követő stratégiai játékot Molyneux a kiadó Electronic Arts nyomására volt kénytelen idejekorán kiadni. A játék persze hatalmas sikert aratott, de az utolsó tesztek elspórolása miatt jó néhány bug benne maradt, és a játékegyensúly sem volt az igazi. Molyneux a kiegészítővel szépíthetett, és a játékmenetbeli csiszolgatás mellett 175 új pályára is futotta az energiából. Mindemellett – mint a cím is mutatja – új környezetet kapott a játék, az addigi fiktív hátteret felváltották az első világháború díszletei, a tisztek a megfelelő európai nemzetek egyenruháit viselték, az alakulatok között pedig lövészek, tankok és duplafedeles repülők kaptak helyet.

...20 éve:

Mercenary: The Second City

A nyolcvanas években még kevés program érdemelte ki, hogy kiegészítőt gyártsanak hozzá (és technikailag sem volt egyszerű ezt megoldani), de a Mercenary ezek közé tartozott. Az alapjáték a vektorgrafikás szimulátorok egyik korai úttörője volt, amelyben a főhős zsoldos egy bolygó két harcoló fajának adhatta el szolgálatait. Akinek a Targ bolygó hatalmas, felfedezhető világa nem lett volna elég, a kiegészítőben egy új világrészszel próbálkozhatott, ahol természetesen nem volt békés az élet. A játékmenet az alapjátékhoz képest nem változott, de akkoriban még egy kiegészítő megjelenése is nagy szám volt. Más cégek sokszor inkább önálló második részként sütötték el az új küldetéseket – a Mercenary tehát ebben is úttörőnek bizonyult.

A PLAYSTATION JÁTÉKOSOK MAGAZINJA!

Keresd
DVD-melléklettel a hírlapárusoknál!

Microsoft zune

írta · Galopp, Kremo

A Microsoft már szeptember közepén bemutatta a november 14.-re ígért új zenelejátszóját, mely a Zune névre hallgat, és nem titkoltan az iPod babérjaira kíván törni. Ezt mi sem mutatja jobban, mint, hogy megjelenésének idejét és árát is a konkurens cég termékéhez igazították, ugyanis a lejátszó ára egészen pontosan 249,99 dollár (54 ezer forint) lesz.

A készülék eredetileg a Toshiba Gigabeat nevű hordozható zenelejátszóján alapul, és az alapvető videó- és zenelejátszás a fő „szakterülete". Mindezekhez egy 30GB-nyi háttértárral rendelkezik, melynek segítségével kb. 7500 zeneszámot, 25000 képet vagy 100 óra videót is tárolhatunk. Megjelenítőként pedig egy 3 hüvelyk átlójú 320x240 pixel felbontású LCD-panelt építettek bele.

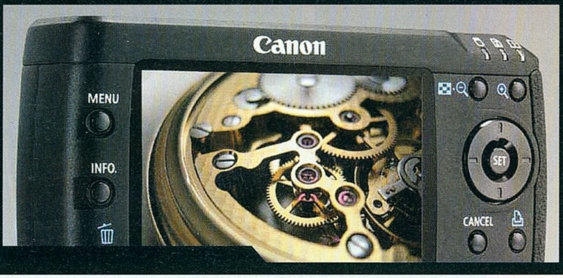
Mint az iPod esetében, a készítők itt is az online letölthető tartalmakra, és a neten való zenevásárlásra helyezték a hangsúlyt, de a Zune több lehetőséget nyújt, mint legfőbb konkurense. Rendelkezik ugyanis vezeték nélküli hálózati (wi-fi) csatolóval, mely segítségével számítógépünkhöz, és azon keresztül az internethez, vagy egy másik Zune-hez is csatlakozhatunk, s a két lejátszó között is cserélgethetünk zenefájlokat, bár ezeket három nap után a gép automatikusan törli licenckezelésre hivatkozva. (Emiatt bizonyára mindenki ismét imáiba foglalja a Microsoft nevét…)

Természetesen, ahogy egy rendes zenelejátszóhoz illik, megtaláljuk benne az FM rádiót, valamint a WMA / AAC / MP3 hangformátumok lejátszására képes Windows MediaPlayeren alapuló kezelőfelületet is. A készülék fizikai méretei: 112x61x14.7 mm; súlya 158 g.

A Microsoft egy egész iPod birodalom ellen küldi harcba a Zune-t

Canon Media storage

A Canon bejelentette Media Storage M30 és M80 hordozható multimédia-lejátszó eszközeit. A digitális fényképezőgépek felhasználóinak szánt készülékek nagy fényerejű, 3,7 hüvelyk képátlójú, 160 fokos látószöggel bíró TFT kijelzővel rendelkeznek. Az M30 30, míg az M80 80GB-os merevlemezt rejt a burkolat alatt, amelyen különböző fájlformátumú digitális fényképek, videók és hangfájlok tárolhatók. Mindkét eszköz USB 2.0 kapcsolatot használ és CF valamint SD kártyákat fogadására alkalmas. A hibák elkerülése érdekében feltöltés közben ellenőrzik a fájlokat, a képek és egyéb fájlok 8 karakteres jelszóval védhetők.



coby PMP 7040

Nem mindennapi hordozható média-lejátszót jelentetett meg az amerikai Coby cég. Az újdonság neve PMP7040. A PMP a Portable Media Player vagyis hordozható média lejátszó rövidítése, ez könnyen megjegyezhető, de a 7040 sem nehéz. A lejátszó ugyanis 7 hüvelykes kijelzőt kapott, ebből jöhet a 70. A háttértárolója pedig egy 40 GB-os merevlemez, ebből származhat a 40-es szám. Akinek ez a memória nem elég, az tovább bővítheti SD vagy MMC memóriakártya segítségével. A minőségi kép mellett a hangra is odafigyeltek, ezért kaphatott sztereó hangfalakat a 7040. A videók közül az AVI és MPEG-4 formátumokat játssza le problémamentesen. Hangokból az MP3 ás WMA jöhet szóba. Digitális képek megjelenítésére is alkalmas az eszköz, a támogatott formátumok a JPG és a BMP. A beépített EQ 5 előre definiált beállítási lehetőséget tartalmaz. Lejátszás mellett felvételi lehetőség is rendelkezésre áll, így mind hanggal ellátott videót mind csak hangot is vehetünk fel vele. A 7040 2.0-s USB csatlakozóval van felszerelve, ráadásként pendrive-ként működtetve egy 40 GB-os adathordozóként is funkcionál az eszköz. A készülék rendszere frissíthető lesz a cég ígérete szerint, bár azt nem tudni, hogy házilag is vagy csak szervizben. A gyári adatok szerint az akkuja egy feltöltéssel 7 órányi videólejátszást tesz lehetővé. A gép 750 grammos súlya mellé 19.8 x 12.1 x 3.2 cm-es méret és kb. 70 ezer forintnak megfelelő ár párosul.

Nem csak lejátszani, hanem felvenni is tud

Smart PHONE HTC S620

A HTC egy új, teljes értékű billentyűzettel felszerelt Smartphone-t dob a piacra, a négysávos GPRS és EDGE képes újdonság az S620-as nevet kapta. A fejlesztési nevén HTC Excalibur felépítésében hasonló a Motorola Q okostelefonjához. Az S620 is QVGA felbontású landscape, azaz fektetett, 320x240 pixel felbontású kijelzőt kapott, mely 2,4 hüvelyk méretű, és a Smartphoneoknál megszokott, nem érintésérzékeny típus. Ezt ellensúlyozandó, egy érdekes újdonság került az eszközbe, a HTC JOGGR navigáló képében. Ez egy működésében a Jog-Dial néven ismert navigációs eszköz mechanikus elemektől mentes változata, mely érintésre hatására segíti a navigálást a weboldalakon vagy épp dokumentumok olvasásánál. Az oprendszer a már ismert Windows Mobile for Smartphone 5.0-s változata, mely már AKU 3.0 (Adaptation Kit Update) csomaggal és Push E-mail szolgáltatással van felszerelve. Ennek köszönhetően az oprendszer mérete is megnagyobbodott, így már 128 MB ROM és 64 MB RAM került a készülékbe. TI OMAP 850-es processzora 200 MHz-en működik. A készülékben helyet kapott még egy 1,3 megapixeles kamera, 802.11b/g szabványos WI-FI és 2.0-s bluetooth is. A belső memória bővítése microSD (TransFlash) memóriakártyákkal lehetséges, melyből már 2 GB-os is létezik. A mérlegen 135 grammot nyomó S620 mérete 111.5 x 62.5 x 12.8 mm. A készüléket egy 970 mAh-es akkumulátorral szerelték fel.

ASUS A8JS

Az nVidia szeptember 13-án jelentette be, hogy a GeForce Go család legújabb, 7700-as tagját a noteszgépgyártók közül először az Asus szereli laptopjaiba. Az első 80 nanométeres technológiával készült grafikus lapka az ígéretek szerint a korábbi társainál kedvezőbb áramfogyasztási és hőtermelési mutatókkal rendelkezik, ami egy noteszgép esetén nem elhanyagolható szempont. Az Asus A8Js is ezt a grafikus alrendszert tartalmazza. Ez a modell Mobil Intel 945PM Express alaplapi lapkészletre épül, központi egység gyanánt pedig az Intel Core 2 Duo processzorcsalád (T7600/T7400/ T7200/T5600/T5500) tagjai szolgálhatnak. Egy 2GHz körüli órajelen működő, 4 megabájtnyi másodszintű gyorsítótárral rendelkező processzor, amely 667 MHz-es FSB-vel bír, valamint 2 gigabájtnyi 667 MHz-es DDR2-es memóriamodullal van megtámogatva, pillanatnyilag elég kell, hogy legyen a DDR2 512MB-al rendelkező NVidia GeForce Go7700 meghajtására.

Az Asus új noteszgépének nem elhanyagolható kelléke még a legfeljebb 120GB-os SATA merevlemez, a 14.1" méretű WXGA+ TFT, mely maximális felbontása 1440 × 900 pixel lehet, valamint a beépített 0.35 megapixeles webkamera. A gépet ellátták még 802.11a/b/g szabványt támogató WiFi-vel, BluetoothV2.0 + EDR-el, 5 USB-porttal, ezek mellett TV-, DVI-, és VGA-kimenet, modem, hálókártya és kártyaolvasó is a „csomag" részét képezi. A noteszgép méretei: 33.5 x 24.5 x 3.73 cm, melyhez 2.39 kg-nyi tömeg társul.

LOGITECH Harmony

A Logitech új, Harmony 1000 távirányítója a cég eme termékcsaládjának első érintés-érzékeny kijelzővel ellátott modellje. Ez a gyártó szerint leegyszerűsíti a „tevékenység alapú" irányítást, mivel a lényeges gombok mintegy „helyzetérzékeny" módon ott jelennek meg a képernyőn, ahol éppen szükség van rájuk. Az ígéretek szerint a távirányító szinte minden infravörös vevővel ellátott készüléket vezérelni tud (a kódokat az internetről tölti le a mellékelt szoftver). A 9 centiméteres színes kijelzővel ellátott eszköz megjelenítőjén alapállapotban a szórakoztató tevékenységekkel kapcsolatos piktogramokat láthatjuk: TV nézés, filmlejátszás, zenehallgatás vagy videojáték. A tevékenység kiválasztása után a távirányító kijelzőjén az adott tevékenységhez szükséges gombok jelennek meg. Ha például egy digitális videofelvevőről (DVR) akarunk tévét nézni, akkor a kijelzőn az ehhez illő előre-hátra lapozó, felvevő és lejátszó gombok jelennek meg. Ha viszont egy zenei CD lejátszását választjuk, akkor a zeneszámok közti navigációt segítő gombokat láthatunk. A távirányítón 9 állandó gomb van, amik a tevékenységek legtöbbjénél használható alapvető funkciókat látják el. Ilyen például a hangerőszabályzó, a csatornaváltó és egy négyirányú navigációs billentyű. A távvezérlő beépített, újratölthető akkumulátorról üzemel, ami egy feltöltéssel – aktivitásunktól függően – hozzávetőleg egy hetes használatot tesz lehetővé.

EPSON PictureMate 240/280

Az Epson hordozható nyomtató családjának két új modellje a PictureMate 240 és 240. A gyártó adatai szerint egy normál méretű fotó (10x15 cm) elkészítése 42 mp-be telik ezekkel a készülékekkel. A nyomtatáshoz nincs szükség számítógépre, mivel memóriakártyáról, USB Direct Print csatlakozóról, PictBridge-ről vagy a külön kapható Bluetooth adapterről érkező képeket is meg tudják jeleníteni. A PictureMate 280 integrált CD-RW meghajtóval is rendelkezik, amely képes CD-ről való nyomtatásra vagy a memóriakártyán levő képek CD-re írására.

Mindkét modell tartalmazza az Epson Fejlett Változtatható Cseppméret Technológiáját (Advanced Variable Sized Droplet Technology, AVSTD). Az öt különböző cseppméretet a nyomtató aszerint használja, hogy hol mire van szükség: a legkisebb, két pikoliteres cseppeket a finom részleteknél, míg a nagyobb cseppeket az egyszínű területeken alkalmazza.

A nyomtatókhoz külön opcionális akkumulátor vásárolható, amelynek segítségével hálózattól függetlenül, közvetlenül a fotózás után bárhol kinyomtathatók a képek. A PictureMate 240 ajánlott bruttó kereskedelmi ára 59 900 Ft, a 280-as modellé pedig 89 900 Ft.

Pehelysúly FLYBook v33i

Szuperkönnyű. Ezzel lehetne legjobban leírni a Flybook cég legújabb laptopját. A japán székhelyű vállalat új terméke a V33i nevet kapta, mely nem csak könnyű, de igazán szép is, még ha ennek megítélése szubjektív is. A Tablet PC-khez hasonlóan a V33i kijelzője is elforgatható, és érintésérzékeny is, így könnyedén szabadkézzel is készíthető rajta bármilyen jegyzet vagy rajz. A V33i alig nyom 1,2 kg-ot a mérlegen, így nem jelent nagy terhet mindenhova magunkkal vinni. A gépet egy 8,9 hüvelyk képátlójú, 16:9-es arányú, WSVGA felbontású kijelzővel szerelték fel. A lelke egy Intel Pentium M 733 ULV típusú processzor, melynek órajele 1,1 GHz.
Ehhez DDR2-es RAM párosul, mely alapkiépítésben 1 GB-os méretű, de igény szerint 2 GB-ig bővíthető. Az adatok tárolására egy 60 GB-os merevlemez áll rendelkezésre. A laptop bővíthető GSM/GPRS/EDGE/UMTS/HSDPA illetve opcionálisan EVDO modullal is, s a tervezők a WIFI elérhetőségről sem feledkeztek meg. A 802.11g szabvány használatával maximum 54 MBit/s adatátviteli sebesség érhető el a V33i-vel. A japánban már forgalmazott készülék hazai elérhetőségéről és áráról nincs konkrét információ, de bizonyosan nem az olcsó kategóriás laptopok polcán kell majd keresnünk...

A pehelykönnyű gép érintésérzékeny kijelzője el is forgatható

NOKIA 6288 Szétcsúszva

A Nokia ebben a hónapban sem maradt új 3G-s mobiltelefon bejelentése nélkül, ugyanis szeptember végén bemutatta a 6288 típusszámú, szétcsúsztatható készüléket. A gyártó úgy tűnik most huzamosabb ideig megmarad a széthúzható kivitelű telefonoknál, és nem marad a 6280-as (és az N80-as) egyedüli fecske, mint anno a 7650 volt. Mi sem mutatja ezt jobban, mint a jelen készülék. A telefon ugyan nem a Symbian operációs rendszerrel rendelkezik, de így is kiemelkedik szolgáltatáskínálatával a jelenlegi mezőnyből.

Vegyük pl. a kijelzőjét. QVGA (320*240pixel) felbontású megjelenítője 262 144 színárnyalatot megkülönböztetésére képes. Kamerából a videotelefonálás teljessé tétele miatt mindjárt kettőt is kapott. A hátoldalán fellelhető modul 1600×1200pixel méretű képek készítésére alkalmas, mely használatakor a telefon teljes kijelzője keresőként funkcionál, míg előlapján egy egyszerű VGA felbontású kamera kapott helyet. A képeket a beépített memória mellett a csomagban is megtalálható 512MB-os miniSD kártyára is menthetjük. A telefon külön érdekessége, hogy a gyári szoftvere tartalmazza a mostanság egyre divatosabbá váló „videocsengőhangok" támogatását.

A készülék 100 x 46 x 21 mm-es méretekkel büszkélkedhet, melyhez 115 g tömeg társul. 970 mAh Li-Polymer akkumulátora révén 280 órás készenléti időt, valamint 4,5 órás beszélgetési időt érhetünk el.

A Nokia 6288 támogatja a "video csengőhangokat" is

SAMSUNG P310

K Samsung P310 leginkább egy egyszerű számológéphez hasonlítható, s bár elődje a P300 sem volt nagyon más, az új, kevésbé szögletes forma talán mégis több embernek fog tetszeni.

Fizikai méreteit tekintve korántsem nevezhetjük óriásnak, hiszen megközelítőleg 86*54*8,5 mm méretű és 83 gramm tömegű. Mindezen méretek ellenére megtalálható benne egy 2Mpixeles kamera, ezzel készült képeinket a belső 80MB-os memóriájába menthetjük. Ha ez a kapacitás nem lenne elég, MicroSD memóriakártyával bármikor bővíthetjük. Ezzel persze nem merülnek ki a telefon multimédiás lehetőségei, ugyan-

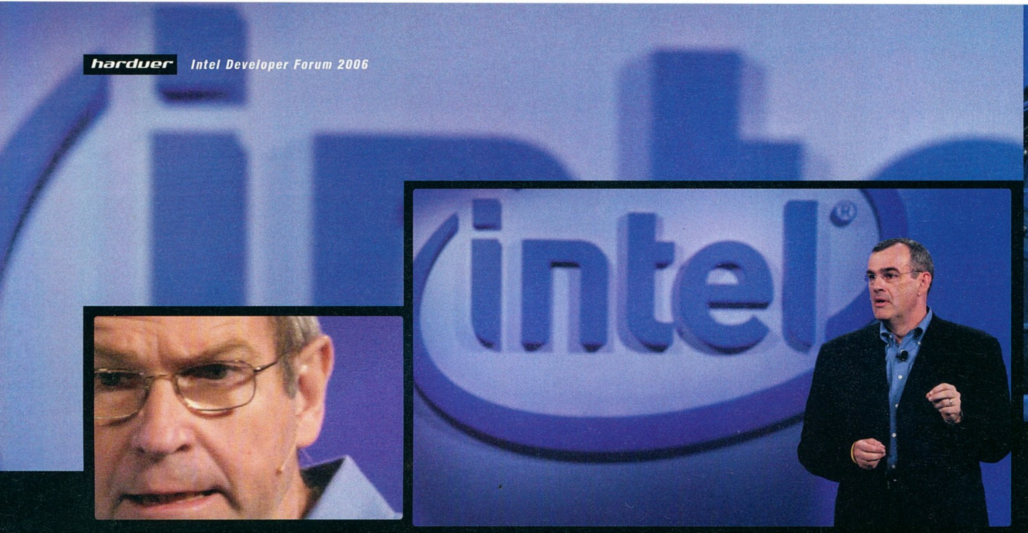
is a gyártó képviselői szerint új ikonos designnal és fejlett zene és videolejátszóval szerelték fel a mérnökök. Emellett ugyancsak sokat sejtető, hogy a telefon 5cm-es, QVGA (240*320) felbontású 262 ezer színt megjeleníteni képes kijelzőt kapott.

Az SGH-P310 szeptember végén jelenik meg Európában, és majd csak egy hónappal később a délkelet-ázsiai piacon mindezidáig ismeretlen áron.

MOBILARENA
TELEKOMMUNIKÁCIÓ ONLINE

HÍREK, TRENDEK, TESZTEK

http://mobilarena.hu



INTEL Developer Forum 2006

A jövőbe és tovább

írta · Martinm

Az Intel évente többször megrendezett konferenciáján minden alkalommal igyekszik újdonságaival elkápráztatni összes felhasználóját, partnereit és ellenfeleit is. Idén ősszel a 4-magos CPU és a Tera Scaling számítástechnika volt hivatott előidézni a tátott szájakat és az állak leesését.

A távolabbi jövőt érintő témák közt kiemelt szerepet élveztek a kapcsolódási technológiák (legyen szó akár gépen belüli, akár eszközöket összekötő kommunikációról), valamint a processzormagok sokszorozására vonatkozó tervek. Az Intel mindegyik – általa fontosnak és életképesnek ítélt – területen jelen van különböző fejlesztőcsoportok támogatásával és saját laborokkal is, hogy az újonnan kidolgozott technológiákat minél hamarabb implementálhassa termékeiben, ezzel erősítve piaci helyzetét.

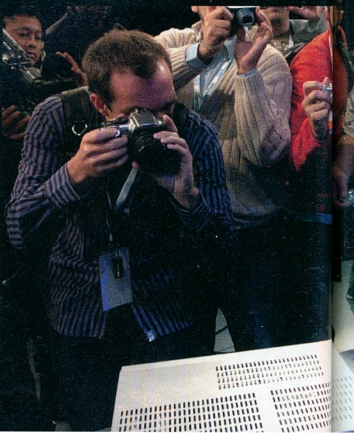
A még csak terv szintjén létező fejlesztések mellett a legnagyobb felhajtás a duplamagos Core 2 Duo utódját, a 4-magos processzort övezte, ami az Intel reményei szerint rövid időn belül kasszasiker lesz az egész világon. A Core 2 Duo sikerét megismételni nem lesz egyszerű, hiszen ez az első 60 nap alatt több mint 5 millió példányban fogyott (és sok esetben csak a limitált készlet volt a gátja a még nagyobb eladásoknak).

QUADOZNI ÉLVEZET

A főszerep egyértelműen a 4-magos, Kentsfield kódnevű processzoré volt, ami már idén elhozza az otthoni felhasználóknak a négyszálas feldolgozásból eredő tekintélyes sebességet. A Core 2 Extreme QX6700 néven megjelenő, felső kategóriás (1000 dolláros) CPU lapkája két darab Core 2 Duót egyesít egy tokban, vagyis az Intel egyelőre az olcsóbb megoldást választotta és két külön szilíciumlapkát alkalmaz az egybeintegrált helyett. Ennek legnagyobb hátránya a sebességben látszik meg, hiszen az egybetokozott két mag csak a külső processzoroldali buszon keresztül képes kommunikálni egymással. Ezzel szemben a technológia olcsó, hiszen a Core 2 Duóval azonos gépsorokon történik a gyártás, csak a válogatás és a tokozás során derül ki, mely magok lesznek a Quad modellek alapjai. A novemberben induló, extrém árazású (1000 dollár) Core 2 Extreme QX6700 2x4MB L2 cache-t tartalmaz és 2,66 GHz-en üzemel. Ezt már jövő év első negyedében követik a normál szériába tartozó quad-felépítésű CPU-k, melyek alacsonyabb áron kínálják majd a 4x-esen párhuzamos sebességet. A kompatibilitással nem lesz gond, egy egyszerű BIOS-frissítés után elvileg minden Core 2 Duót támogató alaplap elboldogul a Core 2 Quadokkal is.

Felmerül persze a kérdés: vajon szükséges-e a 4-magos processzor egy otthoni gépbe, és ha igen, vajon már 2006 végén szükségünk van-e rá, és ki tudjuk-e használni? A négy mag optimális és maximális kihasználása egyetlen programmal jelenleg még ritkaságszámba megy, de tervező-, szerkesztő-, tömörítőprogramok esetében már most is látványos gyorsulás várható. Ez nem feltétlenül csak a professzionális felhasználás tárgykörébe eső szoftverekre igaz, hiszen videót, zenét ma már szinte mindenki tömörít gépével, ahogy a videó- és képszerkesztés is mindennapos feladattá vált. Továbbá egy mai gépen annyira sok háttéralkalmazás (pl. vírusirtó, tűzfal, letöltő és csevegőprogramok stb.) fut, hogy akár egy teljes magot képesek észrevehetően leterhelni még nyugalmi állapotban is. A játékok terén még nem várható ez a látványos gyorsulás, az Intel ezért is tartja meg jelenlegi asztali csúcsprocesszorát, a Core 2 Extreme X6800-at, melynek nagyobb az órajele a Kentsfieldnél. Az újabb játékprogramok felépítésében már mindennapossá válhat, hogy az egyes modulok (hang, AI, fizika stb.) képesek lesznek egymás mellett, az erőforrásokat többmagos rendszerekhez igazítva elosztani, ezzel tökéletesen kihasználva a négy vagy akár több magos felépítésű központi egységeket. Erre kiváló példa volt az IDF-en is bemutatott Alan Wake, melyet a Remedy fejlesztői kifejezetten többmagos CPU-kra optimalizálnak.

Fotóriporterek a színpadon Paul Otellini és Justin Rattner előadása után



A szerverek piacán is totális uralomra tör az Intel, az alsó régióban a 3000-es Xeonokkal, középen a sikerszériának tartott 5000-esekkel és az MP kategóriában a 7000-esekkel. A 9000-es jelölés az Itanium 2-t takarja, ám az IA64-es CPU egy más szegmenst, a HPC-s világot célozza meg. A Xeon széria legfontosabb újdonsága, hogy most itt is a Core 2 Duo microarchitektúra dominál alacsony fogyasztással és nagy teljesítménnyel.

A mindeddig levegőnek nézett és nem elismert AMD-t ma már komoly vetélytársként kezeli az Intel, amire példa Pat Gelsinger egyik vPro demonstrációja is, ahol még az „I Hate AMD" („Utálom az AMD-t") jelszó is felkerült a kivetítőkre. Ezzel szemben az őszi IDF-en már egy Apple-vezető is megjelent, ezzel is mutatva a két cég közti szoros együttműködést.

NOTEBOOK REVOLÚCIÓ

A Yonah-val idén a mobil platformon is megjelent duplamagos CPU, amit szeptemberben a Meromra cserélt Core 2 Duo mobil processzoros változat követett. Jövőre processzoroldalon az órajelek, a memória-sávszélesség és némileg a tokozás változik, az igazán nagy újdonságok a rendszer többi részében várhatóak. Ez a 965M chipkészlet, mellyel együtt a GMA X3000-es integrált VGA is megérkezik a Centrino platformra, valamint fontos még kiemelni a Robson technológiát, ami egy NAND tárolót iktat a rendszermemória és a merevlemez közé a tárhierarchiában. A ReadyBoost segítségével a Windows Vista már jelentősen gyorsabban indul, vagy áll fel hibernált állapotból, továbbá a ReadyDrive technológia segítségével a programok is villámgyorsan indulnak. Fontos kiemelni, hogy a Robson kiválóan együttműködik a jövőre teret nyerő hibrid merevlemezekkel is, kombinálva pedig még nagyobb gyorsulást eredményez az új mobil platformon. Kezdetben az Intel 1GB-os kapacitást tervez, avagy javasol a notebook gyártóknak, amit remélhetőleg a későbbiekben könnyedén lehet majd nagyobb kapacitásra bővíteni.

A Santa Rosa a wi-fi területén is változást hoz, mégpedig az integrált 802.11n vezérlővel. A még hivatalosan is elfogadásra váró (ám már több iparági vezető cég szerint is véglegesnek tekinthető) szabvány jelentősen nagyobb sávszélességet (300Mbit/s) és jobb jelerősséget ígér, ráadásul a vezérlő visszafelé kompatibilis a régebbi wi-fi szabványokkal.

A JÖVŐBE ÉS TOVÁBB

A konferencia egyik legérdekesebb fejlesztése a Tera Scaling számítástechnika volt, mely a távolabbi, ötéves jövőbe tekint. Ennek demonstrálásaként bemutatták egy 80 magból álló központi egység prototípusát, valamint az ehhez szükséges I/O kapcsolódási technológiákat is. Az elképzelés szerint a 80 mag csupán egy része foglalkozna a tényleges adatfeldolgozással, egyes magok speciális szerepet töltenének be, és kiemelten csak egy-egy részfeladattal foglalkoznának, ami gyorsítaná a rendszer átlagos teljesítményét és a kiegyensúlyozottságot is javítaná. A gyors tárolóhoz a chipen belüli SRAM kapcsolatot találták a legjobbnak, vagyis a rétegzett (Stacked) chipfelépítés segítségével a szilíciumon belül oldanák meg a memóriaegységek és a magok kapcsolatát.

Az I/O kapcsolatokhoz az optika a megfelelő, ám ennek alkalmazása egyelőre roppant nehézkes és költséges is. A megoldást erre a hibrid szilícium lézer jelentheti, ami egyetlen optikai kapcsolaton multiplexálva akár 25 vagy több jelet is továbbíthat egy időben, ráadásul a technológia megbízható és olcsó, hiszen mindkét oldalon integrált adó/vevő egységek helyezkednek el.

A fejlesztések másik csoportja a zsinórnélküli kapcsolatok köré csoportosult, melyek közül kiemelkedett a még idén megjelenő Wireless USB, a wi-fi utódjának tekinthető 802.11n és a WiMAX is.

A most bemutatott 4 magos CPU-kat nagyjából egy év múlva követi a következő nagyobb lépés, a 45nm-es gyártástechnológia. Ez az Intel Tick-Tock-nak elnevezett rendszert követi, azaz minden második évben bemutatnak egy teljesen új microarchitektúrára épített processzorcsaládot egy már bejáratott gyártástechnológiával elkészítve, majd a következő évben a gyártástechnológiában lépnek egyet előre kisebb architektúrális javításokkal és sebességnöveléssel. A legfőbb cél mindvégig a számítási teljesítmény/fogyasztás mutatójának növelése lesz – 2010-re a mostanihoz képest akár 300%-os is. A 2007 második felében megjelenő új processzoroknál találkozhatunk majd elsőként az 50 új utasítást kínáló SSE4 utasításkészlet-kiegészítéssel. A DDR3 is 2007-ben jelenhet meg először a piacon, nagyobb órajeleivel és kisebb fogyasztásával megelőzve a jelenlegi DDR2-es szabványt. Ez a jövő év második felében, a Bearlake platformmal érkezik meg elsőként, mely már hivatalosan is támogatja majd az 1333MHz-es PSB-t és ezzel szinkronban az 1333MHz-es DDR3-at is. Vagyis a hardver készen áll, akár már idén hozzájuthatunk első négymagos asztali gépünkhöz, a kérdés csupán annyi, mikorra készülnek el azok a játékok és mindennapos használatra tervezett programok, melyek tökéletesen kihasználják a 4 mag adta előnyöket és nem csupán a tömörítők és a háttéralkalmazások dőzsölnek a kihasználatlan magokon.

A jövőben pedig érkeznek a még ígéretesebb fejlesztések az Intel-től, melyek közt a 80 magos CPU, az ultramobil és Viiv PC-k, a tökéleteshez közelítő biztonsági szolgáltatások és futurisztikus fejlesztések (pl. Dynamic Physical Rendering) a legérdekesebb témák.

IFA 2006

írta · Monoboy

A névrokonnal ellentétben most nem a dinnyeszállítás a fő profil

Augusztus 31 és szeptember 5 között került megrendezésre Berlinben az Internationale Funkaustellung (IFA), ami gyakorlatilag ugyanazt jelenti itt a kontinensen, mint a minden év januárjában, Las Vegasban megtartott CES Amerikában. A kiállítás előterében a nagyérdemű csodálkozik és tátja a száját, míg hátul a nyakkendős urak, kis névtáblával, felgyűrt ingujjban arról döntenek, hogy mit is szeressünk, és miért lelkesedjünk a közeli és távolabbi jövőben.

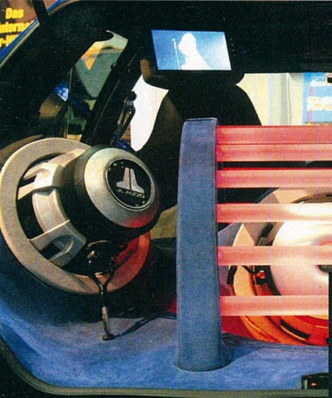
A rendezvény különlegessége, hogy a kiállított szórakozató elektronikai berendezéseken túl képet kaphattunk a Mesterséges Intelligencia Kutatóközpontja, valamint a Berlin Telekom laboratóriuma aktuális fejlesztéseinek kiállításra szánt anyagából is. Fő témának mégis a Next-Gen szabványok, a HDTV és az IPTV, a navigációs rendszerek, a számítógépes játékok krémje, valamint az új plazma és LCD képmegjelenítők számítottak. A kínálat olyan sokszínű volt, hogy megtehetjük, hogy csak az igazán figyelemreméltó dolgokkal hozakodjunk elő.

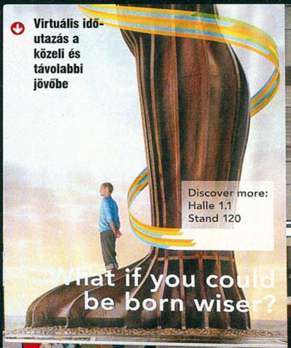
Itt van például az új Bluetooth modul, amely szükségtelenné teszi a drága mobiltelefon-kihangosító rendszerek beépítését az autókba. Egy japán gyártó elkészítette azt az álom autó hi-fit, amely rendelkezik Bluetooth kompatibilitással, és szükségtelenné teszi a mobiltelefonok dokkolását. A telefonkészüléket elhelyezhetjük a kesztyűtartóban, a csomagtartóban, vagy egy hanyag mozdulattal hátra is dobhatjuk a hátsó ülésre, akkor is képesek vagyunk hívást fogadni, illetve kezdeményezni. A dolog itt még korántsem ér véget, ugyanis a „kékfog" lehetővé teszi, hogy a telefon memóriájában tárolt MP3 zenei fájlokat is megszólaltassuk a tuningolt Zsiga 2x4 wattos hangszóróján. Természetesen a Bluetooth modul nemcsak mobiltelefonokkal tud barátságot kötni, de bármilyen Bluetooth audio protokollt képes kiszolgálni.

Nagy sikert arattak a gépkocsiba építhető szórakoztató elektronikai központok is, amelyek segítenek kellemesebbé tenni a hosszú és unalmas utazásokat. A kárpitba szerelhető és fel-lehajtható LCD képernyők tetszőleges számban installálhatók egy gépkocsin belül is. Ezek a lejátszók pedig nem finnyásak és elfogadják az otthon készített házi videókat, vagy az internetről letöltött DivX fájlokat is. A külső kialakításuk pedig választható, hogy illeszkedjen a kárpitozáshoz.

Ha már szóba kerültek a mobiltelefonok, nem hallgathatunk arról sem, hogy a kiállítás résztvevői 600 000 számot tölthettek le a különböző szolgáltatók jóvoltából, akik a szolgáltatásaikat kivételesen kiterjesztették az IFA-ra is. Azok a látogatók, akik a megfelelő mobiltelefonnal rendelkeztek, közvetlenül tölthettek le audio anyagot a készülékeik memóriakártyájára – PC használata nélkül.

Az idei kiállítás egyben jubileum is, ugyanis ebben az évben ünnepli az 50. születésnapját a merevlemez. Az első generációs mágneses adattároló 1956-ban került a piacra, 5 megabyte-ot volt képes raktározni és 50 000 dol-





Virtuális időutazás a közeli és távolabbi jövőbe

lárba került. Azóta több mint kétmilliárd HDD került eladásra és mára már a kis hordozható lejátszók is képesek 5 gigabyte tárolására. A számítógépbe építhető klasszikus „vinyók" kapacitásának a teteje pedig már a terabyte-os léptéket ostromolja.

A kiállításon számos médialejátszó és kamera volt, amelyek winchesteren tárolják az anyagot, és látható volt az a HDD is, amelynek az átmérője alig nagyobb, mint a fém százforintos. Szintén ott volt a Sandisk Sansa e280 névre keresztelt flash-alapú lejátszója, amelyben ugyan nincs mozgó alkatrészeket tartalmazó adattároló, de bejelentésekor kategóriájában a legnagyobb tárolókapacitással rendelkező hordozható audio-/video lejátszó címét birtokolta a piacon. A készülék alapból 8 GB memóriával bír, ami tovább bővíthető megfelelő szabványos microSD kártyával.

Nagy volt az érdeklődés a kiállított Blu-ray szabványos lejátszók körül, és számos gyártó mutatott be figyelemreméltó asztali készüléket is. Jó hír, hogy ezek közül az első asztali modellek közül sok kerül még ebben az évben a piacra. A dual-layer HD-DVD lemezek után megérkezett a dual layer Blu-ray lemez is. Az 50 GB tárolókapacitású BR média négyórányi HD anyag tárolására és 24 Mbps sebességű adatátvitel biztosítására képes. Ezek a korongok „scratch guard" felszíni védelmet kapnak, ami a karcolásoktól és más durva fizikai behatásoktól óvja a tárolt anyagot. A szintén alkalmazott Sony-féle „archival reliability" technológia pedig állítólag képes megakadályozni az úgynevezett rossz beégetést, megvédve a felhasználót számtalan kényelmetlenségtől. Eddig jól hangzik a történet, az egyetlen szépséghiba, hogy egy korong ára 48 USD, ami azt jelenti, hogy igencsak a zsebébe kell nyúlnia annak, aki a legújabb technológiára feni a fogát.

IFA

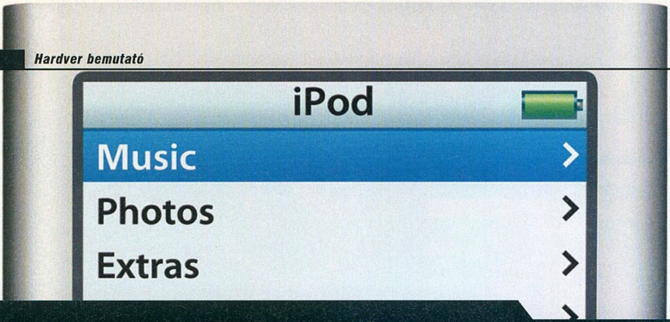
A vásáron szinte minden megtalálható és megismerhető volt, aminek valamilyen szinten köze volt a szórakoztató elektronikához

Igazán nagyszerű dolgokat lehetett látni a különböző készülékek külső design kialakításai között is. Örömmel vettük tudomásul, hogy a szürke kocka számítógépházaknak előbb-utóbb végleg búcsút inthetünk, napjaink kasztnijai sokkal inkább hasonlítanak egy Alienre, Predatorra, vagy egy krómozott V8-as motorra. Az érdeklődők megnézhették a német DIY computerfanatikusok kiállítását is, ahol a legvadabb és a legelvetemültebb építésű számítógépházakat fújta egybe a szél. A hónapokon keresztül kalapált és lakkozott, speciálisan felületkezelt házakat fluoreszkáló fények, hidegen világító katódcsövek és plexiüvegek tették olyannyira futurisztikussá, hogy bármilyen sci-fi film díszlete elszégyellhette magát mellettük.

A kiállított médiaállomások azokat hozták kéjes izgalomba, akik végre egyben szeretnék látni a házimozi-rendszert, a hi-fit és a számítógépet a nappaliban. Sok olyan erősítő is bemutatkozott, amelyek már rendelkeznek internet-kapcsolattal, azonban a teljes médiaállomások voltak a látogatók kedvencei. Ezek a berendezések nem csak összekötik a már meglévő rendszereket, de maguk is egy teljes önálló házimozi, hi-fi és PC kombóként használhatóak. Vezeték nélküli kapcsolatot tartanak fenn a ház különböző részén elhelyezkedő komponensekkel és a mellékelt távirányítóval gyakorlatilag bárhonnan és bármit vezérelhetünk. Egyébként megfigyelhető volt, hogy számos, magas színvonalat képviselő média készülék épült új alapú számítógép architektúrára. Ezt leginkább az új generációs chipek ebben a szegmensben történő megjelenése tette lehetővé, amelyek nem igényelnek hangos hűtést így beépíthetők hi-fi és high-end hangkategóriájú rendszerekbe is.

A képmegjelenítők között a HDTV és az 1080p volt a kulcsszó. Itthon is kitisztul lassan a kép, hogy mi is a HDTV és a HD-ready TV közötti lényeges különbség. Az igazi sztárok a kiállításon azok a modellek voltak, amelyek beépített HDTV receiverekkel voltak ellátva. Ezek a vevők high-definition TV képeket képesek a képernyőre varázsolni kábelről, műholdvevőről vagy akár saját harddrive rekorderről. Ezek a HDD rekorderek képesek HDTV programokat rögzíteni garantáltan minőségromlás nélkül. Ezek a könnyen kezelhető LCD HDTV készülékek kétfajta képernyőmérettel (102 vagy 117 centiméter) voltak jelen. Különböző gyártók különböző modelleket mutattak be, de érezhető volt a külső designra fordított fokozott figyelem – kedvezve az igényesebb, anyagiakkal jobban eleresztett látogatóknak, akik könnyebben megtalálták azt a készüléket, ami a legjobban illene a nappali kanapéhuzatjához.

Berlinben, az IFA 2006-on mutatkozott be az első 127 cm képátlójú plazma képmegjelenítő, amely képes 1080p soros megjelenítésre. A hatalmas képernyő képpontjai mégis csak 0,5 négyzetmilliméteresek és a pixelek között lévő távolságot is jelentős mértékben lecsökkentették. Ez a gyakorlatban 2073600 pixelt jelent, ami összehasonlítva egy XGA panellel jelentős előrelépést mutat, lévén utóbbi mindössze 1000000 pixelt tud felmutatni.



9.5 PC GURU index

Az új iPod nano

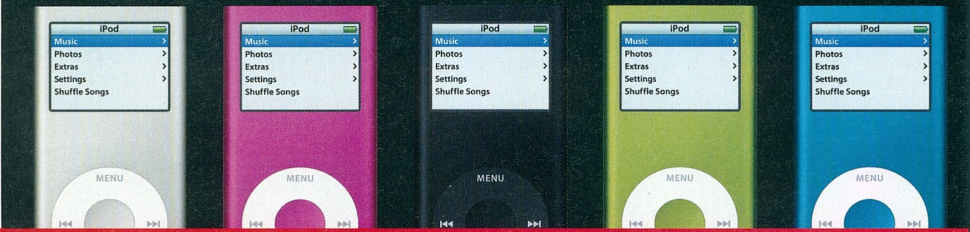
írta · Grath

Mivel egy viszontagságos repülőút során sikerült elhagynom a korábban használt Shuffle-t, kénytelen voltam beruházni egy új mp3-lejátszóra – s mivel a legendás Apple-design engem is rabul ejtett, ez is egy iPod lett, mégpedig a legújabb nano. Ez öt színben és három méretben (2, 4, illetve 8 GB) kapható, de minden kombináció nem érhető el. A legnagyobb példány például kizárólag fekete színben készül, ami viszont személyes véleményem szerint meglehetősen randa lett, így én maradtam a klasszikusan elegáns ezüstnél, 4 GB-os kivitelben.

Az új nano tulajdonképpen a Mini és a régi nano keveréke – az előzőtől örökölte matt, strapabíró fémborítását, az utóbbitól pedig az alakját és méretét. Ami az előbbit illeti, szerintem telitalálat lett a dolog, végre nem kell a széltől is óvni iPodunkat. Azért persze továbbra sem érdemes zsebben, aprópénz és mobiltelefon mellett tartani, de végre el lehet felejteni a hímestojás-szindrómát.

Ami a gép méretét illeti, a mérnököknek sikerült még hajszálnyit kicsinyítenie a gépet, de ennél sokkal jelentősebb, hogy a háttérvilágítást és az akkuk élettartamát is sikerült felturbózni. A képernyő igen fényesen világít (hivatalosan 40%-kal jobban ragyogja be orcánkat), egy teljes feltöltéssel pedig adott esetben egy napot is bír a kütyü. A gép tehát jobb és szebb lett, mint elődje, de persze a szokásos iPod-hátrányokat itt is megkapjuk (magas ár, az iTunes bolt csak furmányosan érhető el). Ehhez jön még, hogy az EU-ban forgalomba hozott példányok – bizonyos előírások miatt – halkabbak az amerikai verzióknál (szoftveresen tiltják le nagy hangerő beállítását).

Ha nem ellenzed vájtfülűségből vagy Apple-gyűlöletből kifolyólag automatikusan az iPodokat, bátran beruházhatsz rá: fantasztikus kezelőfelülete, nagy kapacitása és csodás kinézetével hosszú ideig társad lesz. Vagy legalábbis addig, amíg ki nem jön a még jobb, még szebb, harmadik generációs nano...



7.2 PC GURU index

Trust HS-6200

írta · Wombath

A Trust HS-6200-as nevű fülhallgatója azon modellek sorát gyarapítja, amelyek több apró hangszóró segítségével térhatású hang előállításával próbálkoznak (s ezért 5.1 csatornásként hirdetik magukat). Előre lelőve a poént el kell mondanunk, hogy konkrétan ez a funkció nem áll a helyzet magaslatán – bár a hangok elhelyezkedése nagyjából behatárolható a térben, az összhatás még messze van egy valódi 5.1-es hangrendszerétől.

A HS-6200 igazi különlegessége, hogy nemcsak egyszerű fejhallgató, hanem USB-s hangkártya is – ennek megfelelően egy szabad USB portra van szükségünk használatához, ráadásul Windowson kívül nem biztos, hogy minden operációs rendszerhez találunk hozzá meghajtót is. Előnye ennek a megoldásnak, hogy a térhatást előállító processzort kifejezetten a fejhallgató jellemzőire hangolhatják be.

A füles fizikai kialakítása kifejezetten jól sikerült, vastag, szivacsos fülpárnái és a széles fejpánt

több órán keresztül is kényelmessé teszi viseletét. A külvilág hangjai a vastag hangszigetelésen keresztül csak alig-alig jutnak el fülünkig, ami például egy LAN-party közben kifejezetten hasznos. A hosszú kábelen egy „távvezérlőt" is elhelyezett a Trust, amelynek segítségével a hangerőn kívül a mélyhangok kiemelését (off, norm, max) állíthatjuk be.

A HS-6200 részét képezi még egy, a bal oldali fülkagylóhoz csatlakozó mikrofon is, amely egy hajlítható cső végén ül. A cső „keménységét" sikerült jól eltalálni, az ideális helyzet beállítását egy kézzel is elvégezhetjük anélkül, hogy közben a fejhallgatót „letolnánk" a fejünkről. A mikrofon megfelelő érzékenységű, de hifi minőséget azért ne várjunk tőle.

Magának a fülesnek a hangminősége jónak mondható, ám zenehallgatásra legfeljebb korlátozottan ajánlható, inkább házimoziban és még inkább játékok közben érzi igazán jól magát. A hangszigetelés jót tesz a „látszólagos" dinamikának is. A fejhallgató bruttó ára 19 900 Ft.

WWW.SILICIUMCOMPUTER.HU

E-mail: silicium@enternet.hu Cím: Bp 1054 Bajcsy-Zsilinszky út 54. Tel.: 332-19-12

Gigabyte GeForce 7900GTX
512MB 256bit, HDTV, PCI-E, 2xDVI
125.400 Ft

AMD X2 4800+ CPU
Socket 939, Dual Core, 2x1MB
82.200 Ft

Intel Core2 Duo 2.4GHz
Socket 775, 4MB cache, BOX
86.580 Ft

G-STYLE N521U
Intel P4 1.73GHz, 512MB DDR
80GB HDD, DVDRW, WLan
15" XGA LCD, Firewire, 56k fax
213.700 Ft

Silicium PC-k bruttó 56.250 Ft-tól! **A feltüntetett árak bruttó árak!!!**

AMD Athlon64 3200+
Gigabyte K8N51GMF alaplap
AMD Athlon64 3200+ S939 CPU
Gigabyte Neon Cooler ED821-LC
512MB DDR 400MHz Kingmax mem.
Integrált GeForce 6100 VGA
LG H10 16x +/- LD DVDRW
Samsung 80GB SATA 7200RPM HDD
NEC 1,44 FDD
MS MDC-409 SSSN 300W ATX Ház
81.500 Ft

AMD Athlon64 3500+
Gigabyte M61VME-S2 alaplap
AMD Athlon64 3500+ AM2 CPU
512MB DDR2 667MHz Elixir memória
Gigabyte GeForce 7300GS VGA
(128MB, PCI-E, TV-OUT, DVI)
NEC 1,44 FDD
LG H10 16x +/- DL DVDRW
160GB Samsung 7200RPM SATA2 HDD
Asus TA-581 ATX Ház 350W PFC
110.320 Ft

AMD A64 X2 3800+ Dual-Core
Gigabyte M55S-S3 alaplap
AMD X2 3800+ Dual-Core 2x512k AM2 CPU
2x512MB DDR2 667MHz brand memória
Gigabyte 7600GT 256MB DDRIII VGA
1,44 FDD
LG H20L LightScribe DVDRW
300GB Maxtor SATAII HDD, 16MB cache
LC Power 7012 SD hő/fan lcd kijelzős ház
LC Power 420W PFC táp, 14cm fan
191.790 Ft

Intel 3,4GHz, Dual Core
Gigabyte 8I945PL-GE alaplap
Intel 3,4Ghz 2x2MB Dual-core 64bit CPU
512MB DDR2 667Mhz Elixir memória
Gigabyte 7600GS 256MB PCI-E VGA
1,44 FDD
Pioneer 111D DVDRW
Samsung 250GB SATAII HDD, 8MB
ASUS 350W ATX táp
ASUS TA-581 ATX fekete ház
148.200 Ft

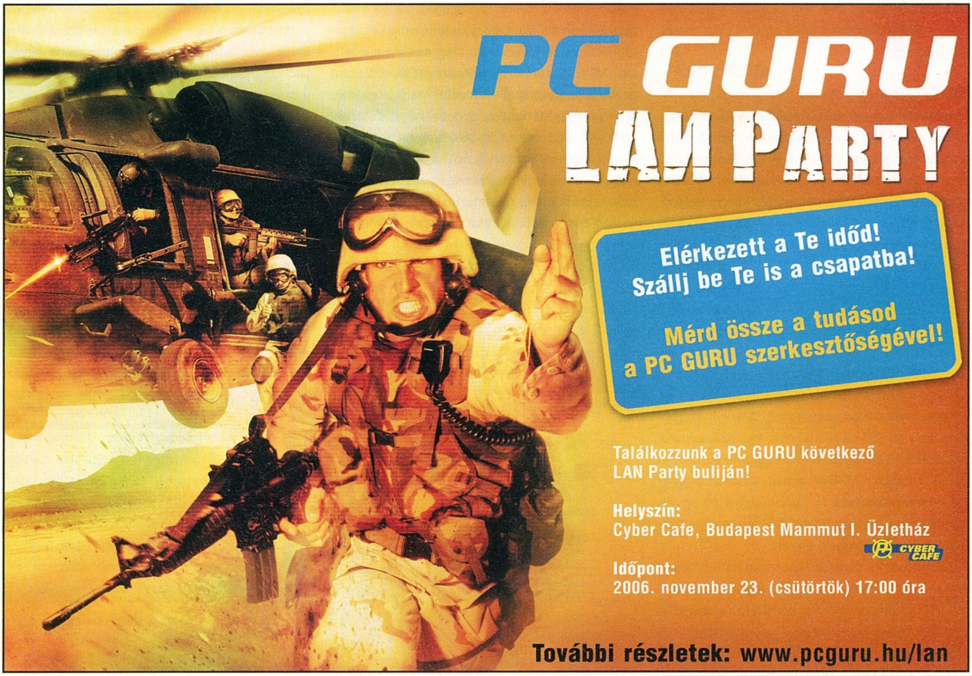
Intel Core2 Duo 1.86GHz
Gigabyte 945P-S3 alaplap
Intel Core2 Duo 1.86GHz, DualCore, 2MB
2x512MB DDR2 800MHz Kingmax mem.
Gigabyte 7900GT 256MB 256bit VGA
1,44 FDD
Samsung SH-W163A
Dual-layer SATA DVDRW
Maxtor 300GB SATAII HDD, 16MB
Chieftec 400W ATX táp
Gigabyte Poseidon Alu ház
260.064 Ft

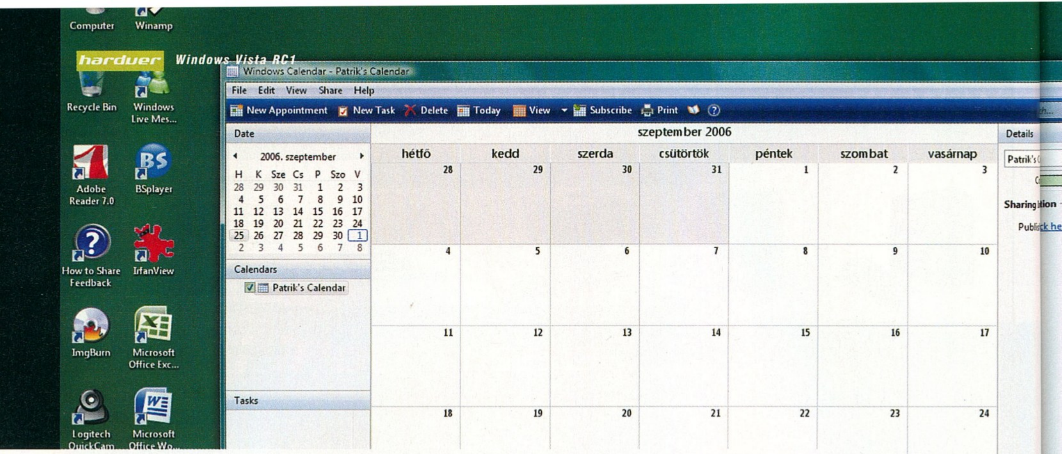
SILICIUM PC
WWWSILICIUMCOMPUTER.HU

A konfigurációkra 3év teljeskörű garanciát vállalunk amelyeket az Ön tetszőleges igényei alapján állítunk össze!

2006. október 16-i árak! Nyomdahibáért, elírásokért felelősséget nem vállalunk. Az árváltoztatás jogát fenttartjuk!

TFT	
17" i-MAX LM17mx, 8ms, 500:1	43.300 Ft
17" Viewsonic ve710s, 8ms, 500:1	54.300 Ft
19" i-MAX LM19Wide, 8ms, 700:1	54.120 Ft
19" i-MAX LM19V, 8ms, 550:1	55.980 Ft
19" Samsung 940BF, 2ms, 700:1	93.500 Ft
Videokártya	
Gigabyte 7900GT 256MB, PCI-E	74.300 Ft
Gigabyte 7600GT 256MB, PCI-E	45.750 Ft
Gigabyte 7600GS 256MB, PCI-E	27.480 Ft
Gigabyte 7300GT 256MB, PCI-E	22.800 Ft
Gigabyte X1800XL 256MB, PCI-E	68.160 Ft
Gigabyte 7600GS 256MB, AGP	32.940 Ft
Egér / Gamepad	
Logitech Cordless RumblePad II	10.500 Ft
Logitech G5 laser mouse	17.440 Ft
Logitech LX7 cordless optical mouse	8.800 Ft
Memória	
512MB 400MHz CL2.5 Kingmax 10év gar!	15.480 Ft
512MB 667MHz DDR2 Samsung 2év gar!	15.720 Ft
1GB 800MHz DDR2 Kingmax 10év gar!	34.500 Ft
Winchester	
36GB WD Raptor 10000RPM 8MB SATA	30.600 Ft
160GB Samsung 8MB 7200 IDE	15.250 Ft
250GB Samsung 8MB 7200 SATA2	18.960 Ft
400GB samsung 8MB 7200 SATA2	31.900 Ft
Alaplap	
Gigabyte K8NF-9	18.660 Ft
Gigabyte M55S-S3 Amd AM2	23.950 Ft
Gigabyte M59SLI-S4 Amd AM2	45.350 Ft
Gigabyte 945P-S3 Core2 Duo	26.650 Ft
Gigabyte 965P-DS4 Core2 Duo	45.900 Ft
Asus P5B Delux Core2 Duo	49.860 Ft
Ház / Táp	
Gigabyte Poseidon alu ház	23.000 Ft
Asus TA581 Fekete ház 350W táp	11.700 Ft
Chieftec BG-02BBSL ház 350W táp	20.850 Ft
Chieftec 400W táp,12cm, APFC	12.420 Ft
Chieftec 450W táp,12cm, APFC	13.620 Ft
LC Power 550W táp,14cm,APFC	11.160 Ft
Asus 550W True Power SLI	24.150 Ft
Hűtő	
Zalman CNPS9500 LED	12.900 Ft
Zalman Fatal1ty V7 VGA hűtő	8.900 Ft
Zalman Fatal1ty FSC-77 cpu hűtő	11.950 Ft
Zalman VF700CU VGA hűtő	6.500 Ft
Zalman FC-ZV9 Fatal1ty VGA hűtő	10.520 Ft
Processzor	
AMD A64 3200+ S939 OEM	14.300 Ft
AMD A64 3700+ 1mb, S939 OEM	18.250 Ft
AMD A64 3500+ AM2 BOX	20.300 Ft
AMD A64 X2 3800+ DCore S939/AM2 BOX	35.300 Ft
AMD A64 X2 4600+ DCore S939/AM2 BOX	56.000 Ft
Intel Pentium4 3 GHz, 800FSB S478 OEM	18.150 Ft
Intel Pentium4 3,2 GHz, 800FSB S775 BOX	22.750 Ft
Intel Pentium-D 2,8 GHz DCore OEM	23.000 Ft
Intel Core2Duo 1,86 GHz 1066FSB BOX	41.700 Ft





Windows Vista RCI

Windows Ghia írta · *Horváth Patrik*

Lassan öt év telt a Windows XP bemutatkozása óta, azóta túl vagyunk két nagyobb javítócsomagon (SP1 és SP2), valamint számos egyéb biztonsági foltozáson. A Microsoft évek óta dolgozik az XP-t leváltó Vistán, amelyből nemrég megjelent egy korlátozott példányszámban hozzáférhető változat, amit természetesen mi is kipróbáltunk, s most közreadjuk tapasztalatainkat, hol is tart a Vista fejlesztése.

Az eddig megszokottól eltérően a Windows Vista nem egy, nem két, hanem hat változatban fog megjelenni. Minden egyes verziónak meglesz a maga célterülete, így vásárlásnál könnyedén tudunk majd választani attól függően, hogy számítógépünket mire akarjuk használni. Jelenleg a legfullosabb változat, a Vista Ultimate érhető el, mi is ezt vettük nagyító alá.

HARDVER

Kezdjük a legkritikusabb ponttal: a hardver követelményekkel. A legfapadosabb Vista futtatásához is legalább 800 MHz-es processzorra és 512 MB memóriára lesz szükségünk, valamint videokártyánk is DirectX 9-es kell, hogy legyen. Úgy gondoljuk, hogy a mai világban egyik követelmény sem számít kirívónak, könnyedén teljesíthetőek. Más a helyzet akkor, ha az Ultimate változattal és a maximális grafikai beállításokkal szemezünk. Ez esetben 1 GHz alatt szóba sem áll velünk a telepítő és az 1 GB memória is alapkövetelmény. A Vistában szolgálatot teljesítő Aero Glass grafikus felület teljes pompájához pedig minimum 128 MB-os Shader Model 2.0-es videokártyára lesz szükségünk. Merevlemezből legalább 40 GB-os példánnyal kell számolnunk minimum 15 GB szabad területtel (maga az operációs rendszer 7 GB-ot foglal). Az összes funkció kihasználásához TV Tuner kártya és egyéb multimédiás eszközök is szükségeltetnek, de ezek nem alapkövetelmények.

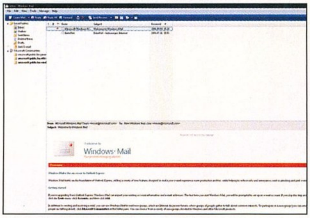
A telepítés során tulajdonképpen a hátradőlésen kívül semmi dolgunk nem volt, egyedül a partíciót kellett kiválasztanunk, amelyre szeretnénk tenni a Windows Vista RC1-es változatát. Itt emelnénk ki, hogy létezik 32 és 64 bites verzió is, mi a 32 bites mellett döntöttünk, lévén még mindig nagyon kevés a natív 64 bites program.

SAJÁTGÉP

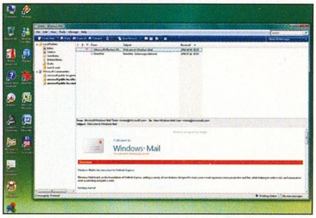
Az első és legszembetűnőbb változás a fájlkezelések során ért minket. A Sajátgép, illetve Intéző gyökeresen átalakult, tulajdonképpen a kettőt integrálták és ebből született meg az új kezelőfelület. Több nézet közül választhatunk, valamint ezeket kombinálhatjuk is kisebb megkötésekkel. A jellemzően bal oldalon lévő részletezőablak egyúttal két részre bomlott. A feladatok (pl. DVD-írás) a felső navigációs részen kaptak helyet, míg a kijelölt objektum tulajdonságait egy vastag alsó csíkon jeleníti meg a rendszer. Nem kell továbbá a Vezérlőpultot bújni, ha uninstallálni akarunk egy programot, ugyanis az ehhez a menühöz vezető utat közvetlenül a Sajátgép főablakából is elérhetjük. A barangolás során olyan extrém dolgokba is belebotlottunk, mint a kis ikonos miniatűr nézet, amely ikonok helyett képeket jelenít meg. Ennek nem sok értelmét láttuk, ugyanis az apró négyzetekből semmit nem lehet ilyenkor kivenni, ráadásul egy mappába való belépésnél sok-sok töltögetés és várakozás lesz a jutalmunk (ilyenkor generálja az oprendszer a miniatűrök indexfájlját, a thumbs.db-t). A jobb felső sarokban helyet foglaló keresőablakot örömmel üdvözöltük, viszont ami nem tetszett az a FEL gomb eltűntetése. Ha ezentúl felfelé szeretnénk lépkedni a mappákban, akkor vagy használnunk kell a mappanézetet vagy az elérési úton kell a megfelelő mappanévre kattintani. Megszokható, ám kezdetben mindenképpen zavaró.

START MENÜ

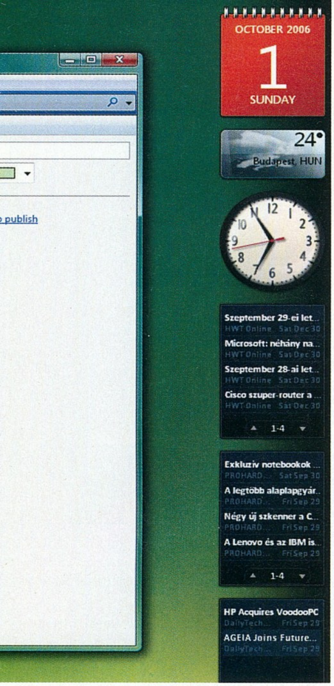
Következő utunk a Start Menübe vezetett, ahol kisebb-nagyobb változásokat tapasztaltunk. A Window XP-nél debütált rendszerhez nem nyúltak (nem is nagyon volt rá ok), ám apróbb finomításokat azért végeztek rajta. Az éppen bejelentkezett felhasználó képe átcsúszott jobb oldalra, a jobb oldali sávban helyet foglaló linkek pedig minden esetben megváltoztatják a felhasználó képét a menüpontokra jellemző ikonokra. Látványos, ám abszolút értelmetlen funkció. A bal oldalon továbbra is az utoljára hasz-



A Vista-ban a Windows Mail váltja le az Outlook Expresst...



...de mi azért továbbra is jobban szeretjük a Mozilla Thunderbird-öt



nált programok listáját találjuk, viszont ha minden programot el szeretnénk érni, akkor nem a jól megszokott oldalra kibontható menürendszer fogad minket, hanem a bal oldali ablakban szépen elkezdenek csoportosulni a mappák. Kezdetben nagyon furcsa, ám megszokható változtatás, szerintünk a régi rendszer jobb volt, hiszen ott oldalra bőven lehetett „építkezni”, míg az újjá varázsolt Start Menüben alapvetően csak lefelé tudunk navigálni, így sok telepített alkalmazásnál nehezebb megtalálni az éppen keresett programot.

BÖNGÉSZÉS

Az ADSL kapcsolatot a rendszer pillanatok alatt kiépítette, viszont újraindításig nem nagyon akart csatlakozni. A szörfözés innentől kezdve nagyon rugalmasan ment, az Internet Explorer 7-es változata borzasztó kényelmesen használható – igaz, ehhez kellettek a konkurens böngészőktől „átvett” változtatások is. Ilyen például a böngészőfülek használata, amellyel elkerülhetjük a sok IE ablak tornyosulását a tálcán, egyetlen ablakban navigálhatunk a különböző oldalak között, ezt egy előnézetes opció is segíti. Start Menüből elindíthatjuk a böngészőt mindenféle kiegészítők és bővítmények nélkül is, ez amolyan hibakeresési módszernek jó lehet, ám senki nem akar Flash player, Java appletek vagy ActiveX vezérlők nélkül barangolni valószínűleg. A kedvencek kezelése kibővült egy RSS funkcióval is. További nagy előnye, hogy az asztalon megtalálható – szintén újdonságként helyet kapó – oldalsó Side Bar-ra ráfűzhetjük ezeket az RSS állományokat, így a böngésző elindítása nélkül is értesülhetünk a legfrissebb eseményekről. A honlapok forráskódjának megjelenítése elköltözött a jobb gombos helyi menüről és a navigációs sávon megtalálható menükben találjuk meg ezentúl. Ez a sáv tartalmazza továbbá az Explorer 6-ban látható felső menüsávot, persze szokás szerint kicsit átalakítva. Az alaposan átrendezett rendszer ellenére nagyon könnyen elnavigáltunk a menüpontok között. A Microsoft gondolt a gyengébben látókra is, így a jobb alsó sarokban helyet kapott egy nagyítógomb, ahol akár manuálisan is megváltoztathatjuk az aktuális holnap felépítését. Igazából ez a funkció szélesvásznú monitoron és balra zárt honlapok esetén használható, csak ebben az esetben tudjuk ugyanis elkerülni a vízszintes görgetést. Egyetlen zavaró dolgot találtunk csak a megújult böngészőben, ez pedig a Frissítés gomb, amely az elérési út legördítősávja mellé került, méghozzá miniatűr méretben, így kisebb fajta kézügyesség kell az eltalálásához.

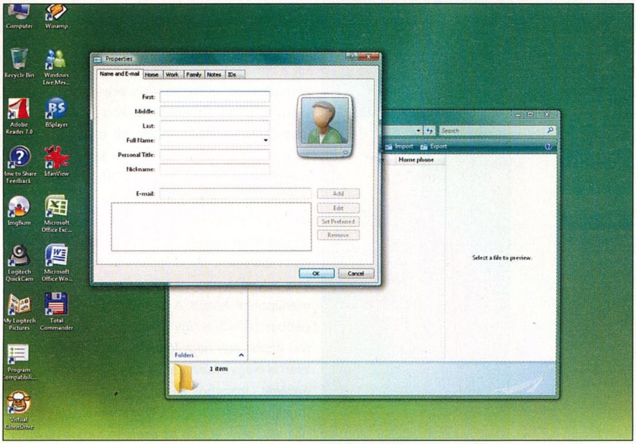
LEVELEZÉS

Az új levelező program váltja le majd az XP-ben található Outlook Express-t. A sima Outlook továbbra is az Office irodai programcsomag része marad, így őt nem érinti a váltás. A témázható e-mailek nem újdonság, mint ahogy a HTML üzenetek kezelése sem. Ami fejlődött, az a biztonság. A kéretlen leveleket nyilván senki nem szereti, ezek ellen a Windows Mail-ben többféleképpen tehetünk. Az első és legegyszerűbb, amikor beállítjuk konkrét e-mail címekkel, hogy kiktől nem kívánunk leveleket kapni. Ez elég körülményes, hiszen előre nem tudhatjuk, hogy kitől nem szeretnénk reklámokat olvasni. Ennél valamivel okosabb megoldás, ha Top Level Domain Szervereket tiltunk le, így megoldható, hogy például csak Magyarországi címről feladott leveleket kézbesítsen a rendszer (bár e módszer gyakorlati haszna is kérdéses). A levelezőprogram figyelmeztet továbbá olyan e-mailek fogadásakor is, amelyek személyi adatok kicsalását próbálják meg elérni. Ha elvesznénk a levélrengetegben, akkor a továbbfejlesztett levél- és kapcsolatkereső segítségével pillanatok alatt megtalálhatunk leveleket vagy személyeket. A Windows Mail már megbirkózik a Hírcsoportok kezelésével, amely gyakorlatilag a Microsoft által létrehozott publikus levelező listákat jelenti. Ide bárki írhat regisztráció után, a különböző kérdésekre érkezett válaszokat egy fül alatt jeleníti meg a program, így kerülve el az üzenetek felhalmozódását. A megújult levelező kliens működését segíti a Vista-ba beépített Windows Contact, amely a kapcsolatok nyilvántartásáért felelős. Tulajdonképpen egy nagyon egyszerű adatbázisról van szó, amely ismerőseink adatait tartalmazza e-mail címmel megfejelve, levél írásakor innen is kiválaszthatjuk a címzettet. Ha több embernek szeretnénk egy konkrét levelet küldeni, akkor a csoportkezelést nekünk találták ki. Lehetőségünk van a kapcsolatok egy csoportba való szervezésére is, így e-mail küldésnél elég csak a csoportot kiválasztani, a rendszer automatikusan tudni fogja, kik tartoznak bele és minden egyes személynek elküldi az üzenetet.

MULTIMÉDIA

A Vista multimédiás képességeire nagyon kíváncsiak voltunk, hiszen tudtuk, hogy itt is jelentős előrelépés történt. Lejátszáshoz választhatunk a Windows Media Player legújabb, 11-es verziója és a Windows Media Center közül. Bizony, nem csalás, nem ámítás, a korábban Windows Media Center Edition kiegészítésként (és külön operá-

ciós rendszerként) futó Microsoft termék teljes egészében belekerült a Vistába. Ez az egyetlen olyan része a rendszernek, amelyen nem változtattak semmit – igaz nem is nagyon tudtak volna mit. A Media Center kifejezetten online médiák böngészésére (pl. netrádió, online zenék) és TV állomások műsorának megjelenítésére specializálódott, habár rendelkezik más képességekkel is. Rögzíthetünk vele adásokat, majd ezeket CD-re, illetve DVD-re is archiválhatjuk egy gombnyomással. A Media Center alapvetően HTPC (Házimozi PC)-khez lett kitalálva, a távirányító támogatása is ezt sugallja. Sajnos magas processzorhasználata miatt nem lesz túl népszerű a felhasználók körében, de egy okos próbálkozás a Microsofttól, hogy igyekszik mindent beleintegrálni az operációs rendszerbe (ebben a tekintetben kicsit hasonlít bizonyos Linux disztribúciókra). Így telepítés után gyakorlatilag minden szükséges képességét ki tudjuk használni számítógépünknek. Sajnos jelenleg még beárnyékolja a Media Center sikerességét a tunerek silány támogatása, a gyártók nem nagyon adtak még ki használható meghajtóprogramokat. Reméljük ez az operációs rendszer megjelenésére megváltozik.



A Vista egyik újdonsága a Windows Contact, ami egy egyszerű címadatbázist takar

Folyatatva a sort a multimédiás programokkal, a Windows Movie Maker 6.0-ás verzióját úgy gondoljuk, senkinek nem kell bemutatnunk, generációk óta helyet kap minden asztali Microsoft operációs rendszerben, használhatósága közelít a nulla felé, de nagyon alap dolgokat el lehet vele végezni. Ami érdekesebb lehet az a Windows DVD Maker, amelynek segítségével álló- és mozgóképekből álló interaktív menüvel rendelkező DVD-t készíthetünk, ráadásul a jelenetek közötti váltást is képes megoldani a program.

A Windows Photo Gallery egy apró kis képrendező alkalmazás, amely diavetítés funkcióval is bír. A hozzáadott képeket „jóságuk" és témájuk alapján is csoportosíthatjuk, így lehetőség nyílik egymástól elkülönülő mappákban megbúvó képek folyamatos vetítésére is (pl. tengerparti képek címszó alatt sok mappából összeválogatunk fotókat, majd ezeket vetíthetjük). Fontos még megjegyezni, hogy a vetítés során mozgóképeket, videókat is felhasználhatunk, látványosabbá téve ezzel a bemutatót.

HASZNOS APRÓSÁGOK

A téma vége felé kanyarodva essék szó egyéb programokról is, melyek nem kifejezetten a multimédiához tartoznak, ám hasznosak lehetnek a mindennapokban. Ezek nagy részét a Start Menüben találjuk.

A Default Programs menüpont alatt állíthatjuk be az alapértelmezett böngésző-, levelező és egyéb alkalmazásokat, a külső médiák automatikus lejátszását és a különböző fájltípusokhoz rendelt programokat is. A programok hozzáférése és kezelése rész is ide került át az XP SP2-nél található Start Menüből.

A Windows Defender egy spyware és malware eltávolító program, amely realtime módban is képes működni, így böngészés közben és letöltés előtt is védelmet biztosít. Az optimális működéshez szükség van az állandó Windows és a Defender alkalmazás frissítésére is. A Windows Update menüpontot ezúttal is a Vezérlőpultban találjuk, egyetlen újítása, hogy szöveges módon vissza tudjuk nézni milyen frissítéseket telepítettünk, illetve órákkal el tudjuk tolni az újraindításra figyelmeztető üzenet felbukkanását (amely elég zavaró Windows XP alatt).

Vista

A Vista megjelenése után a 3D alkalmazások (így a játékok) terén eleinte várhatóan lassabb lesz mint az XP, de idővel ez változni fog

A Windows Meeting Space-szel kisebb konferenciákat, gyűléseket bonyolíthatunk le. Képes előre meghatározott időpontban történő fájlmegosztásra, így pl. egy iskolai feladatsort a tanár jelenléte nélkül is ki lehet adni az óra kezdetekor késés esetén is. Rengeteg felhasználási területet tudnánk mondani, de felesleges, hiszen a program használatához újabb fajta regisztráció szükséges, amely megnehezíti a működést. A Snipping Tool segítségével a képernyő egy megadott részét fotózhatjuk le, majd alakíthatjuk tovább. Erre egy átlagos képszerkesztő alkalmazás is képes, így csupán érdekességképpen teszünk említést róla. A Sync Center a számítógép és a csatlakoztatott eszközök (fényképezőgép, scanner stb.) szinkronizációját végzi el, gyakorlatilag semmilyen más feladatra nem képes. A kisegítő lehetőségek tárháza egyetlen, ám annál hasznosabb funkcióval bővült, ez pedig a felolvasás. Sajnos még elég kiforratlanul működik, de ha beérik egy nagyon hasznos kiegészítőjévé válhat a rendszernek.

A Backup And Restore Centerrel biztonsági mentéseket és visszaállítási pontokat hozhatunk létre, a Windows Journal segítségével pedig Tablet PC-nkre jegyzetelhetünk. A Program Combatibility Wizard (Alkalmazás kompatibilitási varázsló) segítségével a Windows Vista-val inkompatibilis szoftvereket tudjuk működésre bírni az eddig ismert módon – másik operációs rendszert szimulálva. A varázsló képes egy listát generálni a telepített alkalmazásokról, azokat ABC sorrendbe rendezi és innentől a felhasználóra bízza a további teendőket.

KILÁTÁSOK

A Windows Vista-ról oldalakat lehetne még írni, de úgy gondoljuk, hogy az érdeklődés felkeltéséhez és a főbb újítások bemutatásához elegendő ennyi. Az operációs rendszer megjelenése – jelen állás szerint – 2007. első negyedévére tehető, a magyar nyelvű változat valamikor tavasszal kerülhet a boltok polcaira. A Windows XP-nél borsosabb árra kell számítanunk, cserébe viszont egy sokkal komplexebb rendszert kapunk, amely újabb fél évtizedre előre meghatározza számítógépünk életét. Mindenképpen számolnunk kell némi lassulásra a jelenlegi 3D-s alkalmazások területén – akárcsak a Windows XP esetén annak idején –, de ez az idő múlásával feledésbe fog merülni, ebben biztosak vagyunk. A DirectX 10 API kizárólag Windows Vista-n lesz elérhető, ezért a jövő év első felében megjelenő DX10-es játékok miatt (ilyen pl. a sokak által várt Crysis) sokan kénytelenek lesznek operációs rendszert váltani. Ezt semmiképpen ne kitolásnak, inkább egy előre hozott frissítésnek fogjuk fel. A Windows Vista-ra való berendezkedés valószínűleg sokkal gyorsabban fog végbe menni, mint az történt öt évvel ezelőtt az XP esetében.

PG191 Hardcore Játékosoknak

Kényeztesd érzékeidet 2ms-os válaszidővel és mélyhangszóróval

Gyorsabb válaszidő

A TraceFree technológia a szürke-szürke válaszidőt 2 ms-ra csökkenti, így a PG191 folyamatos megjelenítést biztosít szellemkép és utánhúzás nélkül

Erőteljes hangzás

15W-os ASUS PowerBass rendszerrel, 10W-os szatelit hangszórókkal és az SRS TruSurround XT™ Technológiával a PG191 monitor 6.1 csatornás hangzást és még teljesebb játékélményt nyújt

Élesebb kép

A PG191 nem csak beépített 1.3 megapixeles webkamerát, fejhallgató és mikrofon csatlakozást tartalmaz a teljesebb interaktív élmény érdekében, hanem a Splendid™ Intelligens Képjavító Technológiát is alkalmazza a még tökéletesebb látványért.

Beépített mélyhangszóró

Beépített webkamera

PG191

LCD MONITOR

NeTBAZÁR

Filmek

Amire a magyar azt mondja, képregény, az angol egy csomó kifejezést ismer: graphic novel, cartoon, comic strip – mind a rajzolt történetek más-más alfaját jelölik. A mostani Netbazárban a legújabb képregény-mutáció, a webcomic műfaj legjelesebb képviselőit mutatjuk be. Ez a klasszikus „háromkockás", rövid, csattanós képregények (lásd például Garfield vagy Kázmér és Huba) online verziója, amivel tele van az internet: több mint 60 ezer (!), néhány naponta, vagy hetente frissülő darab létezik belőlük, mindenféle témában, ami csak emberi elmében megfordulhat. Ajánlónkból az is kiderül, milyennek képzeljük mi ai PC Guru olvasók ízlését és érdeklődési körét...

1. Internet www.pennyarcade.com

Első számú ajánlatunkkal biztosra megyünk, hiszen a játékokat nyilván szeretitek... A net legjobb és legnépszerűbb webcomic oldalai nem meglepő módon ezzel a témával foglalkoznak. A leghíresebbek a Penny Arcade (www.pennyarcade.com), a Player versus Player (www.pvponline.com), az Extra Life (www.myextralife.com), és az ActionTrip játékmagazin képregényes aloldala (www.actiontrip.com/comics) mind azonos sémára épül. Állandó hősei különféle játékok világaiban csetlenek-botlanak, és közben maró gúnnyal szólogatnak be a kiadóknak, fejlesztőknek, és mutatnak görbe tükröt az egész játékiparnak. Fentiek mellett persze a legnépszerűbb játékok rajongói sem maradnak ki a szórásból, ők is rendszeresen kapják a kíméletlen savazást. Kötelező olvasmányok minden valamirevaló játékosnak reggeli mellé!

A Microsoft még szinte be sem jelentette a Zune-t, a jobb sorsra érdemes lejátszó (és leendő felhasználói) máris kapják az osztást

A WOW és Star Wars rajongók bosszújától tartva ezen még elmosolyodni sem nagyon mertünk

2. Unspeakable Vault of Doom

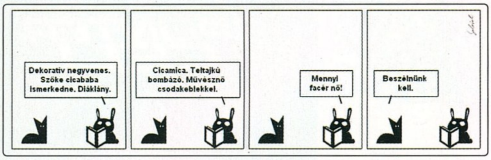
H.P. Lovecraft, minden horror-írók öregapja, és az ő enyhén beteges képzeletének gyümölcse, a Cthulhu-mítosz, a maga kimondhatatlan borzalmaival, és az ébredésre váró rettentő isteneivel a mai napig sok író fantáziáját mozgatja meg. Ebbe a körbe természetesen beletartoznak a webcomicok írói és rajzolói is, akik nem átallják harsány humorral feldobni a csápos-nyálkás szörnyek mindennapjait. A Monty Python legszebb napjait idéző abszurd humorral találkozhatunk az Unspeakable Vault of Doom (www.macguff.fr/goomi/unspeakable) oldalain, a Hello Cthulhu (www.hello-cthulhu.com) pedig még bizarrabb: a Hello Kitty kiscicáját hozza össze egy történetbe a kárhozat ősi istenével...

Na igen, aki "tűzvámpírokat" idézget, jobb ha számol a következményekkel

Hősünk színészügynöke valamit nagyon elnézhetett...

3. Fekete Macska www.feketemacska.freeblog.hu

Nincs túl nehéz dolgunk, ha a legjobb magyar webcomicot akarjuk kiválasztani: a Fekete Macska (feketemacska.freeblog.hu) a HVG Golden Blog díjával is megkoronázott királya a hazai kínálatnak. Végtelenül szerény alcíme szerint pedig egyenesen a világ legjobb képregénye... A címszereplő fekete macska a mai magyar közélet, politika, és média világáról mondja el rövid történetekben az igen lesújtó véleményét. Maga a grafikai stílus meglehetősen minimalista - ennél minimalistább gyakorlatilag nem is nagyon lehetne -, a történetek egyszerűek (igaz, milyen is legyen egy négy képkockából álló sztori?), mégis minden egyes darab meghökkentően találó és szórakoztató. Sajátos látásmódjával nagyon jól ragadja meg a jelenségek lényegét, s irányítja rá az olvasó figyelmét. Szintén kötelező darab!

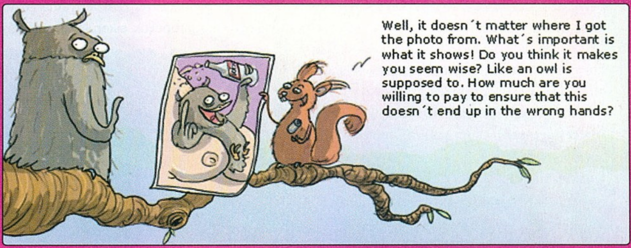


Ehhez mi sem tudunk mit hozzáfűzni, szerintünk is beszélniük kell, de nagyon gyorsan

Úgy látszik Anna mindenkit a legtrendibb rúzs bevetésével akar lepipálni. De miért pont Anna...

4. Wulffmorgenthaler www.wulffmorgenthaler.com

A rémisztő nevű Wulffmorgenthaler (www.wulffmorgenthaler.com) két dán humorista munkája (a vezetékneveikből áll össze az oldal neve), akik hazájukban már igazi sztárok, és webcomicjuk révén lassan azok lesznek az egész világon. Humoruk, akárcsak a rajzolási stílusuk igencsak egyedi, groteszk, de annál viccesebb. Ha már Skandináviánál járunk, meg kell említenünk a John and Johnt (www.johnandjohn.nl, magyar mutáció a johnandjohn.freeblog.hu címen) is, amiben zombigyerekek elmélkednek a világ nagy dolgairól, szintén kissé bizarr, de annál szórakoztatóbb formában.



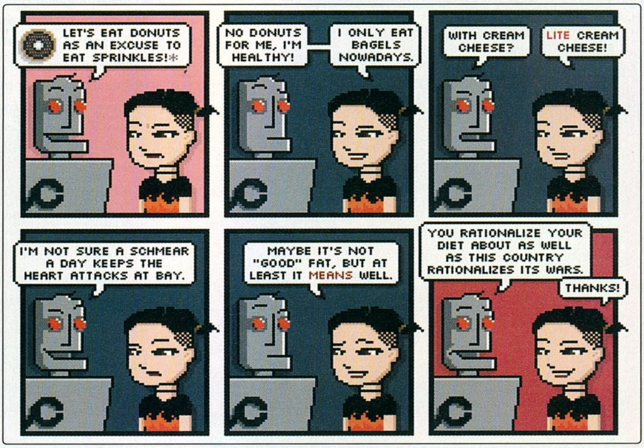
A bölcs(?) bagolynak ez a kép bizonyosan igen sokba fog kerülni

5. Diesel Sweeties www.dieselsweeties.com

A Diesel Sweeties (www.dieselsweeties.com) már első ránézésre kitűnik a tömegből egyéni képi világával – főszereplői „pixeles" figurák, egy fiú, egy lány és egy robot, akik a párkapcsolatok és az internetes közösségek útvesztőiben kerülnek képtelen helyzetekbe (és köszörülik a nyelvüket a Myspace-en, vagyis az „amerikai iwiw"-en). Hasonló témájú, de egészen más grafikai stílusú a Questionable Content (www.questionablecontent.net), többszörös díjnyertes, és naponta (!) új történettel jelentkező oldal.

Végezetül – mivel csak itt sikerült helyet szorítani neki – mindenképpen meg kell emlékeznünk az Oh No Robotról (www.ohnorobot.com), ami egy remek webcomic-kereső (a Google mintájára egy keresőkifejezésre kidobja az adott témával foglalkozó online képregényeket), ami még az egzotikus nyelvű darabok angolra fordításában is segít, s így minden webcomic-rajongó legjobb barátja.

Vannak az életben racionális dolgok, mint például cukormentes kólát kérni a dupla hamburger és a tortaszelet mellé



MOBIL Játékok

írta · LtB

E havi triumvirátusunkból egyértelműen a Splinter Cell Double Agent a legnagyobb horderejű darab, mivel ez a játék – a szokásoktól eltérően – mobil platformon jelenik meg elsőként, mintegy kedvcsinálóként. A Splinter Cellt nyilván nem kell senkinek sem bemutatnunk, elöljáróban talán csak annyit, hogy ismét nem csalódtunk. Az Air Strike 1944 a repülős-lövöldözős játékok szerelmeseinek okozhat kellemes perceket, míg a Diamond Rush elindítása után gyémántok gyűjtögetésébe foghatnak a vállalkozó kedvűek.

Air Strike 1944 – Flight for Freedom

Fejlesztő: **Gameloft** Értékelés: **8/10**

A játék elindítása után elsőként a nehézségi szintet és pilótánkat kell kiválasztanunk. Előbbit nyilván ízlés és gyakorlat szerint választja az ember, bár a legkönnyebb szint semmilyen kihívást sem jelent, így nem túlzottan javasolt. A karakterek választása már érdekesebb, kezdetben három áll rendelkezésünkre, a kinézetükön kívül tulajdonságaik különböztetik meg őket, a két rájuk jellemző képesség közül egyik karakter csupán átlagossal bír mindkettőből, míg egy-egy szereplő az egyik terén erősebb. A játék elindulása után az angliai csata fogad, ám egy kicsit másképp, a történelmi körítés jócskán ki van színezve fantázia szülte elemekkel, így a felvehető extrák zápora sem fog meglepetésként érni. Akad itt a szokásos, a lövéseinket erősítő darab, de van plusz pajzs és élet is, sőt az egyik power-up hatására ideiglenesen két társunkkal is repülhetünk rajban.

A gonosz diktátor, Darkstein legyőzéséhez nyolc pályán kell átverekednünk magunkat, melyek lazán kapcsolódnak a háború eseményeihez. A grafika remek, ahogy az már a fejlesztőtől megszokhattuk, ám a hangok inkább átlagosnak mondhatóak. Kellemes játék, de sajnos nem sokban tér el az elődjeitől, ám ettől függetlenül remek szórakozást jelenthet.

Diamond Rush

Fejlesztő: **Gameloft** Értékelés: **8/10**

A Diamond Rush első látásra egy indiai miliőbe ültetett Boulder Dash-nak tűnik, ám szerencsére többről van szó. Itt is köveket tologatunk, hogy megszerezzük a gyémántokat, valamint megpróbáljuk elkerülni, hogy az emlí-

tett kőtömbök a fejünkre essenek vagy eltorlaszolják a kivezető utat. E két utóbbi esetben gyógyírt jelenthet az ellenőrzőpontok bevezetése a pályákon. A begyűjthető gyémántokból két színű létezik, a lila meglehetősen gyakori, míg az újabb epizódok megnyitásához szükséges piros elég ritka, összesen 99-et találhatunk a játékban. A szinteken a játék előre haladtával egyre hangsúlyosabb szerepet kapnak az ellenfelek és természetesen a leküzdésük, ehhez gyakran valamilyen fejtörőn keresztül vezet az út.

Ami igazán letaglózó, az a játék hosszúsága, 40 pályán át tart a kaland, melyek három, hangulatukban és kinézetükben is élesen eltérő epizódba vannak osztva, ezekből csak az első az indiai környezet. A grafika színpompás, maximálisan kiszolgálja a játékot, egyszerűen öröm ránézni, a több napra elegendő kihívás pedig vitathatatlanul jó befektetéssé teszi.

Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent

Fejlesztő: **Gameloft** Értékelés: **9/10**

Az az érdekes szituáció állt elő, hogy a cikk írásának pillanatában még csak mobilra jelent meg a Splinter Cell soron következő epizódja. A játék azért ügyel arra, hogy túl sokat ne lőjön le a sztoriból, inkább csak előételként szolgál.

Azt hiszem a „kettős ügynök" alcím megismerése után senkinek sem lehetett kétsége afelől, hogy ezúttal egy kicsit kibújunk a gáncs nélküli lovag szerepköréből. Feladatunk egy terrorista szervezetbe való beépülés, ám ennek eléréséhez először ki kell szabadítanunk a vezérüket a börtönből. A megszokott lopakodást most már akciófilmekbe illő jelenetek tarkítják, így például rohanhatunk egy, az oldalról támadó helikopter elől, melynek géppuskája folyamatosan robbantja be az üvegtáblákat. Ezekből a részekből akad néhány minden pályán és határozottan feldobják a szokásos, platformjátékokra jellemző fejtörőket és az örök elöli bujkálást. Természetesen lehetőségünk van erőszak alkalmazására is, de a megszólaltatott riasztóhoz hasonlóan például a lőfegyver használata is pontlevonással jár a végelszámolásnál.

Könnyen lehet, hogy pillanatnyilag nem találunk szebb 2D platformjátékot mobilra, ám sajnos ugyanilyen szép szavakkal a hangokat már nem illethetjük. Ha a maximális pontszámokra hajtunk, a játék kifejezetten nehéz tud lenni, ehhez hozzávéve a változatos helyszíneket, nem csalódhatunk a játékban.

Így töltsd le: a választott hang vagy játék mellett található kódot küldd be a 1785-ös SMS számra. Azonnali válaszban kapsz egy WAP linket, amire kattintva letöltheted a kiválasztott tartalmat. Egy SMS ára 400 Ft + ÁFA.
Infó vonal: Digitania Rt (1) 328-5063 (normál hívás)
Hátterkép, poli, audio egy darab sms-sel tölthető le, játék két darab sms-sel tölthető le.

A játékok támogatottságát nézd meg a **www.gamester.hu** oldalon

Küldd el magadnak másik telefonról

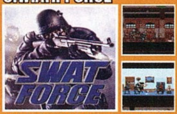
Minden mobil extra csengőhangot, játékot elküldhetsz a barátodnak, barátnődnek! ***Hogy?!*** Küldd el SMS-ben a választott hang vagy játék megadott kódszavát, majd egy szóközt, végül annak a telefonszámát, akinek küldeni szeretnéd. (pl: PCJ 10802 36209876543)

SMS SZÁM: 1785

Legyél Te a Pókember, és győzd le a világ legveszélyesebb gonosztevőit! De a gonosz Venom bőrébe is bújhatsz...

MOBILE GAME
PCJ 10825

S.W.A.T. FORCE



A játék Los Angeles elit alakulatát, Kiválaszthatod az eszközeidet, a taktikákat, az embereidet, s máris indulhat az akció!

letöltési kód: **PCJ 10225**

THE ORANGE COUNTRY

Játszd el kedvenc karaktered a Narancsvidék című sorozatból, és élj át pezsdítő élményeket a főszereplőkkel!

letöltési kód: **PCJ 10820**

BROTHERS IN ARMS

A PC-s játékból mobilra fejlesztett változat.

letöltési kód: **PCJ 10682**

OPEN SEASON

Play as Boog and Elliot and enjoy an hilarious and crazy game experience, as in Fall''s most anticipated family movie.

letöltési kód: **PCJ 10824**

SEXY VEGAS

A félkarú rablóval elnyerhető jutalom, hogy levetkőzzenek a csajok.

letöltési kód: **PCJ 10819**

Jodie Marsh PHOTO SHOOT

Készits profi fotókat a csinos kis Jodie Marsh-ról! Kapd el a megfelelő pillanatot, mert Jodie mindig más pozitúrában látható....

letöltési kód: **PCJ 10808**

ULTIMATE SPIDER-MAN

Legyél Te a Pókember, és győzd le a világ legveszélyesebb gonosztevőit! De a gonosz Venom bőrébe is bújhatsz...

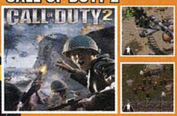
letöltési kód: **PCJ 10804**

YAMATOS REVENGE

Egy kígyó tartja rettegésben Izumo tartomány. A szörnyeteg a hétköznapi fegyverekkel szemben teljesen sebezhetetlen. Yamato magikus szamurájkardja segíthet.

letöltési kód: **PCJ 10812**

CALL OF DUTY 2



Éld át egy háború minden rémségét a legvalóságosabb második világháborús játékban, amelyet valaha mobiltelefonra írtak...

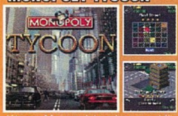
letöltési kód: **PCJ 10802**

KAMASUTRA

8 különleges Kama-Sutra pozíció. Ha elég belevaló vagy, elnyerheted egy forró éjszakára a legszexibb lányt!

letöltési kód: **PCJ 10735**

MONOPOLY TYCOON



Játssz Monopolyt, ahogy eddig még soha! Építsd fel saját üzletbirodalmad, hogy uralhasd a világot...

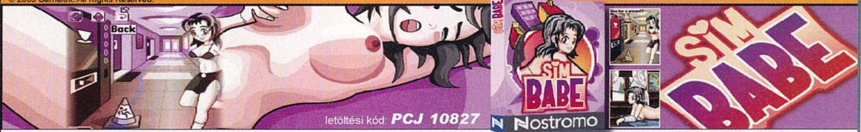
letöltési kód: **PCJ 10803**

PoP THE TWO THRONES

Ezt a játékot nem kell bemutatni annak aki kicsit is otthon van a játékok világában, aki nincs az meg egyszerűen próbálja ki!

letöltési kód: **PCJ 10703**

© 1989 Jordan Mechner. All Rights Reserved. Prince of Persia is a trademark of Jordan Mechner used under license by Gameloft. Based on Jordan Mechner's Prince of Persia.
© 2003 Gameloft. All Rights Reserved.

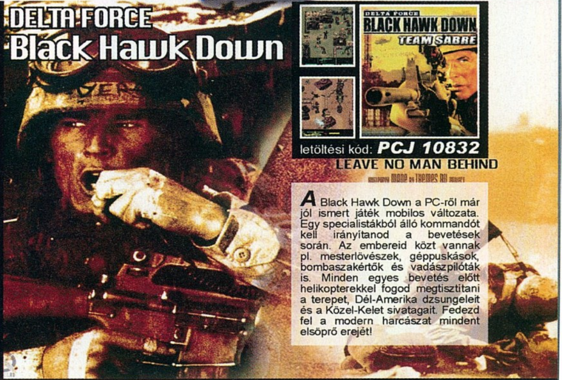


letöltési kód: **PCJ 10827**

vicces, poénos csengések

Csak kortyintgatok I.	PCT 18058
Csak kortyintgatok II.	PCT 18059
Azbeszt megb***	PCT 18060
Tetszik nekem, blokkolnám..	PCT 18061
Mi folyik Gyöngyösön?!	PCT 18062
Hanyas vagy, Te!	PCT 18064
Hanyas vagy II.	PCT 18065
Hupákolás	PCT 18066
Kár Karcsi	PCT 18067
Mit?	PCT 18068
Nem gyenge mix I.	PCT 18069
Nem gyenge mix II.	PCT 18070
Nem gyenge mix III.	PCT 18071
Nem gyenge mix IV.	PCT 18072
Polgar Jenő	PCT 18073
Gát Véder	PCT 18074
Szalacsi	PCT 18075
Szente Csaba I.	PCT 18076
Szente Csaba II.	PCT 18077

DELTA FORCE Black Hawk Down

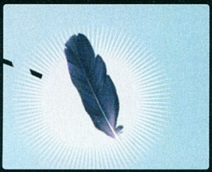


letöltési kód: **PCJ 10832**

LEAVE NO MAN BEHIND

A Black Hawk Down a PC-ről már jól ismert játék mobilos változata. Egy specialistákból álló kommandót kell irányítanod a bevetések során. Az embereid közt vannak pl. mesterlövészek, géppuskások, bombaszakértők és vadászpilóták is. Minden egyes bevetés előtt helikopterekkel fogod megtisztitani a terepet, Dél-Amerika dzsungeleit és a Közel-Kelet sivatagait. Fedezd fel a modern harcászat mindent elsöprő erejét!

MOBIL FUN



írta · Joshua

1000 lap/perc

A könyvnyomtatás jövője?

Kérdés: hány lapot képes percenként kinyomtatni a világ leggyorsabb printere? A fair playt szem előtt tartva segítségül mindjárt el kell mondanom, hogy akik a jelenleg kereskedelmi forgalomban kapható legsebesebb modellek teljesítményéből próbálnának tudományos alapossággal következtetni, nos, azok alaposan melléfognának. Felejtsétek el a tízes nagyságrendet, sőt egyből a százast is... A világ leggyorsabb nyomtatója ugyanis percenként nem kevesebb, mint 1000 (!) oldal feltintásítására képes. A már-már hihetetlen képességekkel felruházott, JeTrix névre hallgató eszköz két izraeli kutató, Moshe és Nissim Einat fejlesztése, akik elmondásuk szerint a tervezéskor az LCD monitorok működési elvét vették alapul. Ennek megfelelően a nyomtatófej a papír teljes felületét lefedi, mégpedig úgy, hogy annak minden egyes négyzetmilliméteréhez saját, tinta-mikrorészecskéket tartalmazó modulokat rendel hozzá, hasonló módon, ahogy az a folyadékkristályos kijelzőn történik a pixelekkel. Vagyis a tradicionális tintasugaras printerekkel ellentétben itt nincs szükség a nyomtatófej előre-hátra mozgatására, a nyomtatás egyetlen fázisban történik, ezáltal hihetetlen mértékben felgyorsítva a folyamatot. A két tudós által megépített prototípus 57600 miniatűr mátrix-nyomtatófejet tartalmaz, ami állítólag még messze nem a lehetséges elméleti maximum – tehát további fejek hozzáadásával akár még tovább is növelhető az a bizonyos 1000 lap/perces sebesség... S hogy mire is lehet majd használni ezeket a nagyteljesítményű eszközöket? Nos, a fejlesztők e téren sem szűkölködnek az ötletekkel: „A Jetrix jövőbeni felhasználási területei elsősorban hagyományosak lesznek – ipari, irodai és otthoni nyomtatók. Mindazonáltal bizakodunk abban, hogy teljesen új, úttörő jellegű alkalmazásokra is lesz példa. Ilyen pl. a könyvesbolti nyomtatás, ahol a könyveket helyben nyomtatják a vevők számára. Mindez akár kis könyvesboltok, vagy repülőtéri kioszkok számára is lehetővé tenné, hogy óriási választékkal rendelkezzenek. Aztán persze ott vannak a személyre szabásból adódó lehetőségek is – újságok és naplók a vevő nevével, kedvenc témáival, esetleg hirdetéseivel." – foglalta össze a PhysOrg.com weboldalnak adott interjújában Moshe Einat, aki szerint megfelelő támogatás esetén a JeTrix technológiára épülő első termékek akár már két éven belül is megjelenhetnek a piacon.

hag

Redback
Szitává lőlek!

Ha már sebességrekordoknál tartunk: akárcsak a Jetrix a nyomtatás terén, úgy a sokatmondó nevű ausztrál Metal Storm üdvöskéje is csúcstartó a maga területén, amely azonban meglehetősen távol áll a békés nyomtatgatástól. A cég ugyanis a világ legnagyobb tűzgyorsaságú fegyverrendszereinek fejlesztője, amelyek közül némelyiknek akár a percenkénti egymillió (!) lövés leadása sem okoz gondot. Ennél már csak az látványosabb, amikor mindezt egy harci robottal kombinálják, mint a Redback névre hallgató gyilkoló eszköz esetében, aminek mindössze 1,2 másodpercre van szüksége három célpont kiiktatásához. A Redback más téren sem bíz semmit a véletlenre: lőszerként 40 milliméteres kinetikus lövedékeket használ, amelyeknek a páncélozott járművek sem okoznak gondot, sőt: nagysebességű rakétákkal (de még a repeszekkel is!) képes megbirkózni. Ehhez képest a súlya

R2-D2 nekünk még mindig szimpatikusabb...

igencsak kedvező, mivel nem nyom többet 70-100 kilogrammnál, ami ugyebár mindössze egyetlen mezei, lényegesen lassabb humán talpas súlyával egyenértékű. Mindezek fényében nem meglepő az sem, hogy az eszköz iránt felettébb érdeklődő kínai kormányzat nemrégiben százmillió dolláros (!) ajánlattal környékezte meg a Metal Storm tulajdonosát és fő fejlesztőjét, Mike O'Dwyert, hogy ugyan költözzön egy időre Sanghajba, és építsen egy hasonló rendszert. A derék Mike azonban nem csekély önmérsékletről tanúbizonyságot téve visszautasította az ajánlatot, és inkább az ausztrál kormányzattal működik együtt, mondván az nem lövet sem békés tüntetőkre, sem ausztrál katonákra (ami ugyebár a kínaiak esetén korántsem magától értetődő).

Ellopott rendőrségi csaliautó
Gone in 60 seconds

Javítsatok ki, ha tévedénk, de kis hazánkban a rendőrség tudtommal nem használ más országok rendvédelmi szervei által előszeretettel alkalmazott „csaliautókat". Aki nem tudná (a GTA-n nevelkedett ifjúság soraiban gondolom nem túl sokan vannak ilyenek), ezek olyan, rejtett jeladóval felszerelt járművek, amiket kifejezetten autótolvajok lebuktatására szántak. A mit sem sejtő kriminális elem szépen elköti a könnyű prédának tűnő autót, elviszi a „bázisra" (ahol ráadásul általában több más lopott jármű is található), nem is sejtve, hogy hamarosan a rendőrök is megjelennek... Valószínűleg ebben az optimista forgatókönyvben bíztak a texasi országúti nyomozók is, azonban csakhamar csalatkozniuk kellett reményeikben: a csaliautóba rejtett GPS jeladót ugyanis másodpercek alatt kiiktatták az új tulajdonosok. A derék déliek égése azonban itt még nem ért véget: egyik emberük a médiának nyilatkozva többek közt a rendőrök ama kívánságának is hangot adott, miszerint szeretnék visszakapni (!) a kérdéses járművet, mivel anélkül messze nem annyira hatékonyak. Ezek után merjen valaki azzal előjönni, hogy az amerikai zsaruk kemények... Ezek után még az a csúfság is megeshet, hogy az ilyesfajta figurák eljátszására specializálódott Harvey Keitel munka nélkül marad a realitásra hirtelen rádöbbenő hollywoodi akciófilm-producerek hitelességi válsága nyomán.

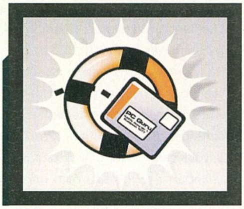
A legkisebb projektor
Szivárványos kockacukor

Az utóbbi időben több, közvetve, vagy közvetlenül a világhírű német kutatóintézethez, a Fraunhofer Institute-hoz köthető fejlesztésről is hírt adtam (elég csak a napenergiával működő mobiltelefonra gondolnunk), és most íme, máris itt az újabb: egy kockacukor méretű (!) projektor. Ennek létrehozásához számos, korábban leküzdhetetlennek tűnő problémát kellett legyőzniük a derék teutonoknak, kezdve a komponensek számának csökkentésétől a miniatürizáción át egészen az elfogadható ár/teljesítmény arány kialakításáig. Az elsővel kezdve: a klasszikus DLP projektorok alapegysége egy olyan mikrotükör-tömb, amely akár milliónyi, még kisebb tükörből épül fel, és egyetlen tengely mentén mozgatható.

A mikrotükrök azonos mennyiségű fényt kapnak, és aszerint, hogy a fényforrás felé, vagy attól elfordulnak, világos, vagy sötét pixeleket jelenítenek meg. Nos, ezzel a megközelítéssel szakítva az új projektor egyetlen (ráadásul viszonylag olcsó) tükröt használ, amely viszont két tengely mentén is elfordítható, és amelyet egy szintén miniatürizált, diódalézerekre épülő fényforrás világít meg. Itt újabb problémával szembesülünk: nem utolsósorban az optikai tárolóeszközök terén végbement fejlődésnek köszönhetően a vörös és kék lézerdiódák már rendkívül kicsiny méretűek, azonban a zöldek (amelyeket a tömeggyártás nem igazán használ) továbbra is meglehetősen ormótlanok. Márpedig egy RGB projektorhoz mindháromra egyformán szükség van, vagyis a kockacukor méretű kivetítő akkor lesz az átlagfelhasználó számára is kézzelfogható valóság, ha a zöld lézerdiódák miniatürizációja nem csak laboratóriumi körülmények között lesz megoldott. Addig sajnos maradnak a jelenlegi méretek, pedig egy ilyen csöppségnek számos helyen hasznát vehetnék, kezdve például mindjárt az autóiparban, ahol ideális megoldás lehetne a parkolókomputerek lézeres távmérői számára. S akkor a legnyilvánvalóbb lehetőségekről, mint pl. laptopba, digitális asszisztensbe, sőt mobiltelefonba integrált digitális projektor, még nem is szóltunk...

Szociálisan érzékeny ATM
X4 bonus

Végezetül néhány szó a hónap – ha nem is legnagyobb jelentőségű, de kétségkívül legnagyobb nyilvánosságot kapott – hackeléséről: egy filantróp, védelmező anonimitásba burkolózó hacker a Google segítségével oly módon tört fel egy virginiai bankautomatát, hogy az a kért összeg négyszeresét adta ki a felhasználóknak, „összetévesztve" az öt- és húszdollárosokat. A legmulatságosabb az egészben az a mód, ahogyan hősünk hozzájutott azokhoz az adatokhoz, amik segítségével belemászott szegény ATM lelkivilágába... Azokat ugyanis egy Google-keresés során a nyílt weben találta egy pdf dokumentációban, amelyet (nem kevés intelligenciáról tanúságot téve) a gyártó egyik partnere helyezett el ott a karbantartók okulására. A virginiaiak királysága kilenc teljes napon át tartott, amíg az üzemeltető észrevette, hogy a könyvelés által rögzített és a ténylegesen kiadott összegek között kisebb eltérés figyelhető meg. De könyörgöm, miért pont Virginia? Miért nem inkább a (lehetőleg hozzám) legközelebb eső OTP-fiók...?



Hardver mentőöv

írta · Cray

GÉPFRISSÍTÉS

Üdv Guru!

Nehéz kérdés előtt állok. A gépem igen csak elavult, egy kis frissítgetésre szorul. Én konkrétan egy processzorcserére gondoltam, egy kis alaplapváltással megspékelve, a végén pedig egy teljesítményben az előbb említett két új alkatrész üzemeltetésére képes tápegység beszerzésére gondoltam. Nos, az első probléma adja magát: kevés pénz, korlátoltabb lehetőségek (a legeslegjobb esetben is 50e forintom lenne a fejlesztésre). A videokártyámmal meg vagyok elégedve (GeForce FX 5200), de mivel AGP-s, az alaplapot és a processzort is ezen szempontok szerint szeretném kiválasztani. Egy viszonylag jó teljesítményű AMD CPU (AMD 939 Athlon 3200+ 64b Venic, én erre gondoltam), valami AGP-s videokártyát támogató nem noname alaplapot és egy ilyen konfigban működőképes tápegységet. Itt felmerül második kérdésem: elbír egy 400W-os táp egy ilyen konfigot? A jövőben tervezek egy külső home-made design váltást, lehet, hogy 2 neon is kerülne a házba. Összefoglalva: milyen alaplapot és milyen teljesítményű tápot ajánlanátok az említett anyagi kereteken belül? Egyéb ötleteket is szívesen fogadok.

Köszönettel hű olvasótok: lord

Általános tudnivalók

Ha valamilyen okból fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya) és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

Kedves lord!

Az általad még elégségesnek tartott AGP-s platform egyértelműen kihalásra van ítélve, ebből következőleg szerintem nem éri meg ebbe az irányba fejleszteni a gépet. Leveled alapján viszont szűkös a keret – lássuk, mit lehet ennyiből kezdeni! Egy AM2 foglalatos Asus M2N-MX deszkát (kb. 20eFt) vagy egy S939-es Gigabyte K8N51GMF-9 (kb. 15eFt) lapot kellene újítanod. Utóbbi esetben a memória maradhat és megúszod a VGA-csere költségét is. A 3200+ proci rendben van, csak arra kell figyelni, hogy az alaplaphoz illeszkedő példányt szerezz. Fentiek mellé természetesen nem ártalmas egy jófajta 400W-os tápegység is (pl. Chieftec, Sirtec). Ekkora teljesítmény bőven elegendő (neonokkal együtt is), többre felesleges pluszban költeni.

A fentebb vázolt a szükségmegoldás, igazán jó szívvel viszont azt tudnám javasolni, hogy ki kellene egészíteni a megvásárolni tervezett alkatrészek listáját egy alsókategóriás PCI-Express VGA-kártyával is. Egy X1300-as alapú VGA ma már szinte nevetséges pénzért elvihető, és ez a lépés megnyitja számunkra az utat a modernebb alaplapok (és ezzel együtt a modernebb platformok) felé. Ezzel összefüggésben, én egy Asus M2V alaplap megvásárlását javaslom (ára alig 20eFt), belevaló 3200+-os AMD Athlon64 AM2-vel (kb 25eFt). Emellé sajnos már új memóriamodulok is szükségesek lesznek, lévén ez már DDR2-es technológia, ezért nem megkerülhető minimálisan az egyszer 512MB-os mennyiség beszerzése (pl. Kingmax, ára kb. 15eFt). Így jól láthatóan túllépnénk a korábban meghatározott költségkeretet, de cserébe nem olyan géphez jutnál, amely már a megvásárlásának pillanatában is elavult, hanem egy középtávon is jól bővíthető és egyértelműen nagyobb teljesítményű masinához.

MEREVLEMEZ

Üdv a Guru teamnek!

A segítségeteket szeretném kérni winchester ügyben. Nemrég romlott el negyedjére (!) a Samsung nem tudom milyen 200 GB-os, S-ATA, 8 MB cache-s vincsim, de hát nekem ötödjére ne rakjanak bele egy újat, hanem inkább veszek egy másikat. Hál' Istennek porosodott nekem a polcon a jó öreg, megbízható, 3 éves 40 gigás Maxtor, ami jelenleg is üzemel a gépben. A lényeg: tudnátok-e nekem egy megbízható, ATA kábeles, 120 giga körüli, közepes árban lévő winchestert ajánlani (a zajszint és a cache nem fontos)? Valamint egy olcsó vagy közepes árban lévő mobil recket is. Előre is KÖSZÖNÖM.

Lelkes olvasótok:HozE

További jó munkát kívánok!

Kedves HozE!

Ekkora pechsorozat szinte nincs, ezért arra gyanakszom, hogy a gépedben valami folyamatosan megöli a HDD-ket. Ez tipikusan a tápegység szokott lenni. Próbáld ki a gépet hosszabb távon egy másik táppal, remélhetőleg ez megoldja a gondot. A Samsung HDD-kel kapcsolatban ezért kár elveszíteni a bizalmat. Ha olcsó mobilracket keresel, a Vipower háza táján érdemes szétnézni, ha kicsit több pénzt szeretnél rászánni, akkor pedig a Vantcek között nézz körül (halkan jegyzem meg: ha eddig folyamatosan gyenge minőségű rackben használtad az eddig tönkrement HDD-ket, most ezt próbáld meg mellőzni, mert a racket szervizes körökben winchestergyilkosként emlegetik).

ZAJOS VGA

Tisztelt Mentőövesek!

Egy elég fura problémával fordulok hozzátok. A gépemnek rettentő goromba hangja lett. Pontosabban a videokártyámnak. Típusa: Sapphire

X850XT 256. Az a gond, hogy amint elindul a gép, felzúg egy nagy recegő hang, ami ugye elhalkul de azért eléggé hangos marad. a kártya hűtésével különben nincsen gond, mert az Everesttel ellenőriztem és rendben van (50körül alapban és olyan 68-70ig megy fel játék közben). Arra, hogy ezt a hangot a VGA adja, hoszszas bénázás után jöttem rá, matattam a gépházban futó gép mellett és véletlen hozzáértem egy pillanatra a VGA hűtésének a közepéhez. Abban a pillanatban eltűnt a recegés és halk lett, de 5 másodperc után kikapcsolt. Szóval nem értem, nincs gond a hőmérséklettel, de talán poros a hűtés? Kérlek, segítsetek. Előre is köszönöm! Üdv: Szabolcs

Ui. A lap nagyon király, odavertek mindenkit.

Kedves Szabolcs!

Első körben a legolcsóbb – bár valószínűleg csak időleges – megoldás a venti portalanítása és megolajozása. Ha ez nem segít, akkor sincs gond (bár innentől pénzbe fog kerülni a dolog). Ez a kártya valószínűleg az ATI referenciahűtésével készült, amely sajnos nem tart az idők végezetéig. Viszont a VGA van annyira jó még ma is, hogy megérje meglepni őt egy igazán korrekt hűtési rendszerrel, ami ráadásul halk is. Erre a feladatra szerintem a legalkalmasabbak a Zalman cuccai, közülük is a VF900-Cu (ára 10eFt alatt marad).

DVD REJTÉLY

Hello!

Kérlek, ha tudtok, válaszoljatok. Szóval, lehet az, hogy egy sima, nem kétrétegű DVD-R inkompatibilis legyen egy combo drive-val? Mert öcsém Internetről letöltött anyagokat (pl. néhány nagyobb játékdemót, trailereket stb.) kiírt Verbatim 16X DVD-R lemezekre, és az én meghajtómban (LG GCC-4522B Combo Drive) nem hajlandóak működni: vagy már egy DVD-n lévő fájlra dupla klikkre kifagy, vagy elindul, de fél óra alatt sem hajlandó feltelepülni egy-egy program, amikor aztán meg is szakítom. Videók esetében meg a lejátszó csak tölt, tölt, és nem válaszol. Öcsém gépén kiválóan megy minden, kipróbáltam egy harmadik gépen is, ott csak DVD-olvasó van, és ott is vígan megy a dolog, tehát nem a lemez a "bűnös". Az olvasóm viszont szintén nem lehet hibás, mert pl. a Guru-DVD-ket minden további nélkül olvassa, és telepíteni is tud onnan. Kérlek, ha tudsz, segíts. Türelmedet köszönöm, szép estét! István

Kedves István!

Egészen más tészta, amikor gyári, nyomott lemezt olvastatsz a meghajtóval (például a Guru DVD-je), és más, ha egy 16x-os sebességen égetett lemezt teszel be neki. Egy 16x-osan megírt lemezt, ami esetleg gyengébb minőségű íróval készült, elképzelhető, hogy egy régebbi Combo nem fog tudni rendesen beolvasni, ellenben az új olvasók gond nélkül kezelik. Érdemes ellenőrizni, hogy íráskor le lett-e zárva a lemez, ez is okozhat gondot. Ha a lemez lezárása nem segít, megoldásként vagy az adott lemez lassabb tempóval történő írása vagy a meghajtód cseréje jöhet szóba. Előbbi nem garancia a sikerre, de érdemes megpróbálni.

PROCITUNING

Helló!

Szeretném kikérni a tanácsodat, mégpedig processzor tuningolás terén. Van nekem egy AMD Athlon 64 3000+ S939 procim, és azt szeretném megtudni mi az az egészséges szint, amire meg lehetne húzni? A következő kérdésem pedig az lenne, hogy melyik programmal teszteljem le, hogy nem hibásodott a proci, illetve megfelelően, működik? Nagyobb hűtést még nem vettem rá, de tervezem a közeljövőben. S ha már itt tartok a hűtésnél, te mit ajánlanál erre a procira? Én egy Zalman CNPS9500-re gondoltam, de ha van jobb ötleted, meghallgatom. Válaszodat előre is köszönöm!

Szabó Zsolt

Kedves Zsolt!

A tuning eredménye mindig függ az adott komponensektől, tehát felelőtlenség lenne előre kijelenteni, hogy márpedig a te procidat ennyire vagy annyira meg lehet húzni. Ilyen jellegű kérdésre azért nem válaszolok, mert ha én most mondok neked egy szintet, hogy szerintem mire lenne érdemes hajtani teljesítményben, és azt nem érned el, akkor nem lennél elégedett, mert hiszen mi megmondtuk... A tuninggal bánj óvatosan, és minden kicsavart teljesítményt becsülj meg, hiszen ez lényegében ingyenes plusz. A procit nagyon ellenőrizgetni nincs értelme, ha meghibásodott, annak jól látható jelei lesznek (fagyás vagy el sem indul a gép). A Zalman nagy hűtőiről mindig jó véleménnyel voltam, méretük miatt azonban vásárlás előtt célszerű ellenőrizni, hogy elférnek-e gond nélkül az alaplapon illetve házban, nehogy később meglepetések érjenek.

WIRELESS EGÉR

Üdvözletem.

Szeretnék venni egy vezeték nélküli egeret, lehetőleg valami jófajtát. A baj az, hogy nekem olyan kéne, amelyiket estére belerakom a "tartójába" és reggelig töltődik. Google-el keresgéltem képek alapján, de egyelőre csak egy Logitech mx700-asról találtam cikket, ami 2003-as. Úgy vettem észre, hogy az újabb gaming egerek nem ilyenek, nekem viszont fontos lenne ez a tulajdonság. Sőt, igazából ez lenne a lényeg, ezért ha nincs másmilyen, akkor veszek egy mx700-ast, akármennyire is elavult már. Gondolom azért nem egy rossz választás az sem, de ha van jobb, akkor inkább arra költeném kevés megtakarított pénzem (azaz 30eFt-t). Összegezve: olyan kéne, amit a leírt módon lehet tölteni, sok gombbal rendelkezik (ez a két tulajdonság a legfontosabb) és jó lenne, ha kifejezetten jobbkezes lenne (a kétkezes egerek szerintem bénán néznek ki). A többi nem számít, felőlem világíthat rózsaszín fénnyel a sötétben, de az sem probléma ha csak billentyűzettel együtt kapható. Mit tanácsolsz?

Válaszod előre is köszönöm. Üdv Kain

Kedves Kain!

Javaslatom egy Logitech G7-es. Ehhez alapesetben két akkut adnak, és amíg az egyik a vevőegységgel egybeépített töltőben pihen, a másik az egeret táplálja. Ez talán még a dokkolós, egész éjjel töltögetős megoldásnál is

Általános tudnivalók

A hardver mentőövnek küldött olvasói leveleket szerkesztett és szükség szerint érthetőbb formára átfogalmazott alakban közöljük, de maximálisan törekszünk az eredeti tartalom minél pontosabb visszaadására. Mindamellett kérünk benneteket arra, hogy ne rugaszkodjatok el a magyar helyesírás alapvető szabályaitól, mert így kisebb eséllyel kaptok választ.

Áraink bruttó árak. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk.

Egérpad Razer eXact Mat	9 265	Logitech MOMO Racing Force Feedback Wheel	28 900
Egér Logitech MX1000 Cordless laser	14 400	Joystick Logitech WingMan Extreme 3D Pro	7 970
Egér Logitech MX Revolution	23 500	Joystick Saitek Cyborg EVO force	15 190
Headset Sennheiser PC110	3 400	KVM Switch TrendNet TK-205i 2 portos	5 100
Headset Sennheiser PC150	13 900	TV tuner AVerTV Hybrid+FM Cardbus	25 590
Headset Sennheiser PC160SK	19 500	USB ház Conceptronic CHD3SIU (SATA és IDE)	11 500
Fejhallgató Sennheiser EH 150	5 500	Router SMC Barricade 7004VBR	6 600
Logitech Formula Force GP force feedback	16 100	Router SMC WBR14-G2 wireless 54Mbps	9 370

vándor computer

Vándor Computer Kft.
1117 Budapest, Infopark sétány 1.
Telefon: (+36-1) 205-3590
E-mail: info@vcomp.hu
www.vcomp.hu

jobb. Ráadásul az egér jobbkezes, nagyon eltalált tervezéssel.

MELEGEDŐ GÉP

Kedves Cray!

Az utóbbi 1-2 hétben a gépem feltűnően melegszik, az alaplapi hőfok mérő a CPU-ról néhány esetben akár 90 fokos hőt is leolvas. Ilyenkor elkezd pittyegni az egész masina, majd általában lekapcsolódik. Szerény véleményem szerint meghalt a hűtés a procin, de szeretném tanácsodat kérni a problémával kapcsolatban. A konfigurációm: P4 Intel 3.0GHz (nincs húzva), Abit IF-7 alaplap, 2x512MB Samsung Ram, Radeon 9600XT 256 MB, 480W Sirtec táp, semmi neoncső v hasonló terhelő cucc. A probléma általában komolyabb játékok (GuildWars) futtatása alatt fordul elő, pedig az elmúlt 1,5 évben semmilyen ilyen jellegű baj nem volt. Ha valamilyen új alkatrészt kéne venni bele, megköszönnék egy ötletet, lehetőleg 10k forint alatt.

Várom válaszodat. Tisztelettel, Kristóf.

Kedves Kristóf!

A megoldás egyszerű, mint a lejtő: új CPU-hűtésre van szükséged, lehetőleg minél izmosabbra, mert a régi P4-ek a mai napig biztosítják a fűtést az egész szobában. Erre a feladatra szerintem Zalman cuccot érdemes alkalmazni, mégpedig a mai napig kapható CNPS7000B-Cu-t. Ennek ára 10eFt alatt marad, és amellett, hogy nagyon erősen hűt, még halk is. Egyetlen gond a helyigény, mert terebélyes cuccról van szó, ezért vásárlás előtt feltétlenül ellenőrizd, hogy elfér-e az alaplapra a hűtő, és a 0házban elhelyezett egyéb alkatrések sem fogják útját állni az új coolernek.

FORCE FEEDBACK KORMÁNY

Sziasztok!

Szeretnék venni egy force feedback-es kormányt, de nem tudom melyik a legjobb. Én a Logitech MOMO Racing és a Logitech G25 Racing Wheel közt gondolkodom. Melyik jobb, mennyibe kerülnek? Én igazából csak a Need For Speed játékokhoz, a ToCA Race driverekhez és a Colin McRae Rallykhoz használnám. A gépem felsőközép kategóriás, ha ez számít. Milyen a Logitech Formula Force EX kormány? Én ezekhez nem igazán értek, kérlek segítsetek! Előre is köszönöm a válaszotokat! Egy előfizetőtök: Harsányi László

Kedves László!

Nekem csak a MOMO és a Formula Force EX Logitechet volt szerencsém eddig használni, a G25-ről nem tudok nyilatkozni. Az EX minőségileg semmivel sem rosszabb a MOMO-nál, csak kevesebb plusz funkcióval rendelkezik (pl. nincs rajta sebességváltó kar). Ezzel szemben a MOMO nagyon profi, hiába van évek óta a piacon, a mai napig megállja a helyét bármilyen összehasonlításban. Ha rám hallgatsz, válaszd a MOMO-t, hacsak nincs lehetőséged kipróbálni a G25-öt valahol, s úgy nem döntesz, hogy a szubjektív elvárásaidnak az jobban megfelel.

KRITIKA

Sziasztok!

Érdeklődni szeretnék, hogy olyan embereknek, akik kevés pénzből szeretnének kihozni egy alap gépet, és nincs 30 ezer forintjuk se egy videokártyára, azoknak miért ajánlotok Enermax, meg Tagan tápot??? Elhiszem hogy fontos dolog a stabil táp, de azért ez már túlzás. Egy Alienware gépben talán van helye, ahol a teljesítményen felül még a sznobság is rettentően fontos, de egy átlag felhasználónak szerintem ne javasoljátok... Mivel úgy vettem észre, egészséges középkategóriás termékekkel ti már nem foglalkoztok, megemlítem nektek a Coolink tápot, aminek ár/érték aránya teljesen korrekt. Egyébként az újság tetszik, mind dizájnilag, mind tartalmilag.

Előfizetőtök: ÉN

Ui. De tényleg, fantasztikus, hogy minden HW mentőöv válasz úgy kezdődik, hogy gyűjts még egy kicsit. Aztán kiderül, hogy nem is kicsit kell gyűjteni, mert Tagan tápot kéne venni.

Kedves „ÉN"!

A tápok kérdése igazán a nagy teljesítményű (sok áramot zabáló) konfigok elterjedésével került előtérbe. Az ATX előtti érában nem volt különösebb gond, mert ha megdöglött a táp, a legtöbb esetben kicserélte az ember, aztán ment a gép tovább. Az ATX bevezetése után azonban – annak eltérő áramköri felépítése miatt is – jöttek a változások. Egyes gyártók ugyanis a költségtakarékosság jegyében olyasmiken is spórolni kezdtek (védelmi áramkörök), ami nem egészséges, mivel a táp meghibásodása immár a gép többi részére is jelentős kockázatot jelent – ha előbbi nincs tisztességesen megépítve. Ezért vált a téma kulcskérdéssé nálunk is, és máshol is. Gondolj csak bele, egyetlen olyan elektronikai eszköz sincs, ami jól tudna működni megfelelő áramellátás nélkül. Csak példaként említem, hogy a komoly, sok ezer dollár/komponens értékű audio eszközöknél a tápegység értéke a teljes cucc árának 70%-t is kiteszi időnként!

Gyengusz táp esetén jobb esetben csak instabil lesz a verda, ami ugye nem egészséges, ha valaki nagy örömmel és várakozással erre spórolt fél évig. Hidd el, sokkal nagyobb az örömfaktor, ha még spórol egy hónapot, és utána tényleg örülhet az új konfignak, mert nem kell olyan dolgokkal foglalkozni, hogy miért fagy (esetleg miért füstöl). A márkákról meg annyit, hogy minden felsorolásban igyekszem megemlíteni jó pár árszinten előforduló márkát, így ha jobban megnézed, akkor mindenhol feltűnik pl. a Chieftec és a Sirtec, mint minimálisan elegendő szint, valamint a középmezőny (ThermalTake, Coolink), és pár felsőkategóriás cucc (OCZ, Tagan). Ebből mindenki döntse el maga, hogy neki melyik a legmegfelelőbb, illetve melyiket engedheti meg magának.

Egyébiránt azért is szeretünk jól bevált márkákat ajánlani, és kétes minőségű (bár olcsó) darabokat nem, mert ezeket tudjuk felelősséggel és jó szívvel javasolni. Ezek is elromolhatnak, de szinte bizonyosan nem viszik az egész gépet magukkal. A gagyi táp meg ha döglik, akkor szereti vinni a többi alkatrészt is magával, beleértve a merevlemezt a rajta lévő összes adattal együtt. Mi pedig a legkevésbé sem szeretnénk, hogy esetleg pont az általunk javasolt cucc okozza a ránk hallgatók gépének halálát, mert az ugye enyhén szólva is gáz lenne...

Sirius 2 (erős irodai, alap játékgép) **84.875** 101.850
(AMD 3000+, 512 M, 80 G, combo, 7300 GT turbo, 5.1 hang)
Sirius 2+ (erős irodai, közép játék) **101.600** 121.920
(Gigabyte K8NF-9, Athlon64 3200+, 512 DDR, 160 GB HD, DVD-író, GeF 7600GS, 7.1 hang, Deer 350W, bill, egér)
Sirius 3 (felső-közép játék /AMD) **140.300** 168.360
(NF4 lap **PCIex**, Athlon64 3500+, 1GB/400 DDR, 200 GB SATA2 HD, DVD-író, GeF 7600GT, 7.1 hang, lézeres egér)
Alpha C (felső-közép játék /Intel) **156.600** 187.920
(ld. Sirius 3, de MSI 945P Neo2F, PentiumD 915 2*2,8G)
Sirius 3 Max (felső kat.játék AMD) **222.650** 267.180
(Abit KN9 SLI lap, Athlon64/X2 3800+, 1 GB/800 DDR2, 250 GB SATA, Pioneer 111D, ATI **X1900 XT**, 7.1 audio, Chieftec midi ház + 400W táp, Logitech billentyű, MX518)
Alpha C Max (felső kat. játék Intel) **229.950** 275.940
(ld.Sirius 3 Max, de MSI 965P, Core2Duo E6300 2*1,86G)
Sirius 3 Ultra (csúcs játékgép AMD) **361.575** 433.890
(Asus M2N32SLI deluxe, **Athlon 64 AM2 X2 4200+**, 2 GB GEIL DDR2/800, 320GB Seagate 7200.10 SATA2, NEC 4571 **GeForce 7950 GX2**/1GB,Chieftec 500W, Logitech G5 laser)
Alpha C Ultra (csúcs játékgép Intel) **389.625** 467.550
(ld.Sirius 3Ultra,de Gigabyte 965P,CoreDuo E6600 2.4G/4M)
Ezek csak ötletek, bármilyen konfigurációt megépítünk !

ALIEN computers
1077 Bp., Király u. 69. (az Eötvös utcánál)
Tel: 413-0450 info@aliencomputers.hu
Hétfő-Péntek: 10-19, Szombat: 10-14
www.aliencomputers.hu

GIGABYTE TECHNOLOGY
Csúcsminőség, 3 év garancia (notebook 2 év) !!!
Üzletünk kiemelt márkabolt, a legjobb árakkal, választékkal (notebook-ok, hálózat is !), **akciókkal**
7300 GS **11.160** 13.520 7300 GT turbo **19.150** 22.980
7600 GT silent **37.200** 44.640 7900 GT **38.650** 46.380
K8NF-9 **15.625** 18.750 **a Core2Duo-s silent lapok:**
GA-965P DS4 **38.500** 46.200 GA-965P DQ6 **47.400** 56.880

Acer, Albacomp, Asus, Dell, Gigabyte, Fujitsu-Siemens, Toshiba és más márkák + táskák, tartozékok, kiegészítők
NOTEBOOK, PDA, GPS, TFT, PROJEKTOR AKCIÓK
Házhozszállítás az egész országban !
Az akciókról, árakról a WEB-oldalon,telefonon illetve az üzleben kap felvilágosítást !

Samsung TFT-k (3 év garancia, DVI)
2ms 19" 940BF **83.325** 99.990 17" 740BF **57.200** 68.640
6ms 19" 971P **104.975** 125.970 17" 770P **71.975** 86.370
Sony 8ms, DVI 19" **59.500** 71.400 17" **45.000** 54.000
I-max (multim.) 19" **44.900** 53.880 17" **35.800** 42.960
Acer AL 1906ASD 19" 8ms , DVI **51.400** 61.680
LG 19" L1952 T 8ms, 1400:1, DVI **56.600** 67.920
LG 19" L1970 HR 2ms, 2000:1, DVI **86.325** 103.590
Nem találta az árlistán? Kérjen ajánlatot !
Fekete szám: nettó ár, piros szám: bruttó ár (20% ÁFÁval!)

videokártyák, alaplapok akciója 3év garanciával !
Újdonság, november közepén érkezik: EVGA GeForce 8800 GTX **153.500** 184.200 8800 GTS **122.900** 147.480
Gainward 7950GX2 1GB DDR3 **127.150** 152.580
7950GT/512 **67.150** 80.580 7900GS **45.600** 54.720
7600 GT **34.400** 41.280 7600 GS **24.550** 29.460
Sapphire 1950XTX **100.750** 120.900 1900XT **62.500** 75.000
Core2Duo lapok (3 év gar): MSI P965 NeoF **27.750** 33.300
Asus P5B **31.675** 38.010 P5W DH deluxe **48.825** 58.590
3év garis HD-k **Hitachi** SATA2 160GB **12.800** 15.360
250GB **16.400** 19.680 320GB/16M **22.350** 26.880
Seagate 7200.10 320GB/16MB SATA2 **22.250** 26.880
AMD Athlon64 S939 OEM Venice 3200+ **13.225** 15.870
3500+ **15.900** 19.080 3800+ (512k) **20.325** 24.390
AM2 X2 3600+ **29.800** 35.760 X2 4200+ **42.375** 50.850
PentiumD 915/2.8 **29.800** 35.760 945/3.4 **36.600** 43.290
Core2Duo E6300 **40.925** 49.110 E6600 **72.250** 86.700
Corsair TwinX2 DDR2/800 2*1GB **66.950** 80.340
A-DATA 2 GB kit: 2*1GB/500 MHz **48.200** 57.840
GEIL CL2.5 512/500 **15.250** 18.300 512/550 **18.300** 21.960
DDR2/800 dual kit 1G **36.100** 43.320 2G **68.500** 82.200
Ezek 10.13-i árak. Aktuális árak a WEB-oldalon.

Starlogo

az én mobilom

Polifónikus csengések
06-91-227-222

TOP10 – POLIFÓNIKUS top 10

Chelo - Cha cha	PC33440
Dj Szatmári ft JCU - Súgj egy titkot	PC33014
Baby Gaby és Kefir - Hová sodor a szél	PC33506
Lola - Hallja meg a világ	PC33978
Josh feat Jutta - Vár rám az ismeretlen	PC33435
Rony - Árva fiú	PC37665
LL Junior-Stefano – Válassz engem	PC33577
Sugarloaf – Hajnalig még van idő	PC33566
Lola – Titokban álmodoztunk	PC33581
Vivaldi - 4 évszak:Ősz- 1 Allegro	PC33570

Magyar Dance - Trance - Techno

Danceland dj team – Érints meg	PC33514
Dj Berry m Atth X - Hé várj	PC33974
Dj Harmath and Yosh - Szerelemangyal	PC33886
Dj Szatmári-Jusus - Égess el	*PC37218*
Dj.Wajko-Dj.Szatmári - Balatoni nyár	PC37653
Erős vs Spigiboy - Rég várok valakire	PC37692
Groovehouse - Ébredj mellettem	PC37693
Kistehén tánczenekar - Pitralon	PC33056

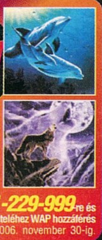
R'n'B - RAP

50cent - Candy shop	PC37545
50 cent - Just a little bit	PC33701
50cent - P.I.M.P.	*PC37425*
Black Eyed Peas - Don't lie	PC33777
Black Eyed Peas - Hey Mama	PC37825
Black Eyed Peas - Like that	PC33462
Black Eyed Peas - Shut up	PC37429
Black Eyed Peas - The apl song	PC37524
Eminem - Mockingbird	PC37534
Eminem - When im gone	PC33918
Eminem - Shake that	*PC33054*
JayZ feat Beyonce - Bonnie and Clyde	PC37477
K-Maro - Femme like you	*PC37513*
Mario - Let me love you	PC37549
Nelly - Over and over	PC37514
Nelly-Paul Wall - Grillz	PC33937
Sean Paul-Ever blazin	PC33905

FILMZENÉK

Babar - Filmzene	PC37255
Beverly Hills Cop	PC37054
Christina Aguilera-M.Elliot - Car wash	PC37321
Csudafilm - Mindhalálig mellettem	PC37475
Derrick	PC37316
Frank Sinatra - Love and marriage (Al Bundy)	PC37118
Gladiátor	*PC37851*
Grease - Your the one that I want	PC37142
Gyűrűk Ura	PC37089
Harry Potter - Main Theme	PC37377
Házibuli	PC37319
Keresztapa	PC37058
Kill Bill - O ren ishii	PC37286
Legyetek jók, ha tudtok	*PC37334*
Macskafogó - 4 gengszter	PC37059
Mission Impossible	*PC37126*
Orion űrhajó - filmzene	PC37953
Pá, kis aranyom, pá!	PC37330
Pancsoló kislány	PC37725
Rómeó és Júlia	*PC37147*
Shrek 2 - Counting crows accidently in love	PC37253
Sirhant Művek	PC37532
Star Wars - Cantina	PC37134
Star Wars - Imperial	PC37810
Star Wars - Main Theme	PC37093
Surda	PC37300
Tj Hooker	PC37181
Trója - filmzene	PC37521
Vangelis - Nagy Sándor filmzene	PC37459
Vangelis - Qonquest of paradise	*PC37719*
Vuk	PC37079

FANTASZTIKUS AKCIÓ!!! 4in1



Most 1 CSOMAGBAN, 1 SMS-sel megszerezheted a két legjobb színes háttérképet és polifónikus csengést **MINDÖSSZE bruttó 960 Ft-ért!!!**

- *Chelo - Cha Cha*
- *Desperado - Táncolj*

Küldd el SMS-ben a **PCTRENDI** kódot a **06-91-229-999**-re és máris TIÉD a négy legjobb tartalom! A szolgáltatás igénybevételéhez WAP hozzáférés szükséges! Az akció érvényes: 2006. október 20-tól 2006. november 30-ig.

1 sms! Java játékok
06-91-229-999

Racing Thunder
kód: PCJATEK 55121

Carmageddon
kód: PCJATEK 55100

Rally Pro Contest
kód: PCJATEK 55111

Football Pro Contest
kód: PCJATEK 55114

Conflict Vietnam
kód: PCJATEK 55102

Lock' n Load
Kód: PCJATEK 55107

Küldd a játék kódját a 06-91-229-999-re! Pl. PCJATEK 55100
A játékokhoz tartozó részletes készüléklistát lásd a www.telefor.hu oldalon, vagy küldd a TESZT szót a 06-20-9000-868-as alapdíjas számra és azonnal megtudod, mely játékok letöltését támogatja a készüléked!

A tartalmak letöltése előtt teszteld készüléked! Küldd a TESZT szót a 06-20-9000-868-as alapdíjas számra! Az érkező wap-címet töltsd le a telefonodra, és ha megfelelő a wap hozzáférésed és jók a beállításaid, a megjelenő oldalon megtudod, hogy milyen tartalomtípusokat támogat a készüléked!

Valódi csengések
06-91-229-999

TOP10 – VALÓDI TOP 10

helikopter motor leállítás	PC16236
Dj Szatmári-Jusus - 100 évet várnék	PC16153
Kistehén tánczenekar - Szájber gyerek	PC16987
Er_s vs. Spigiboy - Rég várok valakire	PC16134
DJ Lotters feat. Dorina - Vinnélek	PC16528
Fresh - Félig ördög (Erős vs Spigiboy mix)	PC16088
Tiesto - Traffic	PC16207
varázslat	PC16198
chopper üresjárat	PC16150
Edda - Elhagyom a várost	PC16154

HANGEFFEKTEK

babanevetés	PC16147
báránybégetés	PC16023
baromfiudvar	PC16151
brekegés	PC16021
chopper beindul	PC16148
chopper távolodik	PC16149
cicanyávogás	PC16110
cross motor gyorsul	PC16913
cross motor nehéz terepen	PC16111
crossmotor - gázfröccsök	*PC16017*
FORMA 1 grand prix	PC16140
kacsahápogás	PC16022
kapásjelző - delkim úszó	PC16209
kecskék	PC16211
klasszikus vekkerhang	PC16096
madárcsicsergés	PC16179
madártrillázás	PC16193
malacröfögés	PC16049
rally dakar	PC16240
rally motortúráztatás	PC16241
rally start	PC16242
rally száguldás	PC16243
szellentés	PC16019
tehénbőgés	*PC16214*
szurkolói keménymag	PC16181
Wc-öblítés	PC16020

Indulók

A Szovjetunio himnusza	PC16029
Amuri partizánok	PC16084
Internacionálé	PC16104
Köszönjük néked Rákosi elvtárs	PC16085
Mint a mókus fenn a fán	PC16106
Poljuska	PC16159

Magyar Dance-Trance-Techno

Andrewboy - Valami véget ért	PC16183
Bárány-Jován - Perfect harmony	PC16042
Danzel - Pump it up	PC16000
Danzel - Put your hands up in the air	PC16199
Danzel - You are all of that	PC16101
DJ Lotters - Rólad Álmodom	*PC16527*
DJ Lotters feat. Judy - Hogyan tudnék élni	PC16529
Groovehouse - Ébredj mellettem	PC16171
Josh - Jutta - Miért félsz	PC16256
Peat Jr. and Fernando - Végtelen nyár	PC16164
R-port feat. Nemzeti 11 - Győznünk kell	PC16190
Sequence 11 aka Sterbinszky - Orient day	PC16260
Spigiboy - Éjjel érkezem	*PC16038*
Spy the ghost - It's time to disco	PC16094
Spy the Ghost - Plastic dreams 2004	PC16261
Spy the gost - Arena	PC16160
Sterbinszky - Zola - A. Lear - Queen of china	PC16262
Tiesto - Adagio for strings	PC16204
Tiesto - Just be	PC16205
Tiesto - Love comes again	PC16206
Yonderboi - People always talk about the	PC16263

L'amour-SMS

Új! Már fényképet is feltölthetsz!

Találj magadnak társat lakóhelyed szerint!

Regisztráld magad a megújult L'amour Társkeresőben!

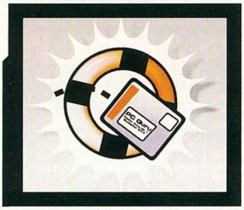
Küldd el SMS-ben a PCREG szót a 1781-re!

Képfeltöltéshez pedig, a regisztrációt követően, küldd el a fotód **MMS-ben a 06-30-303-3300** alapdíjas számra, arról a telefonszámról amelyikkel regisztrálva vagy! Fotódat ezután a többi felhasználó is letöltheti majd!

A telefonszámod senkinek sem adjuk ki! Társkeresés csak bruttó 91 Ft/SMS! Regisztrációdhoz korlátlan számú képet feltölthetsz. A fénykép feltöltése nem emeltdíjon történik!

Színes háttérképek – Mindössze bruttó 480 Ft-ért!! 06-91-227-222

Polifónikus csengés, színes háttérkép bruttó 480 Ft /SMS. Valódi csengőhang, 4in1 Akció, Java játék: bruttó 960 Ft /SMS. Még több letölthető tartalom a TV2 TEXT 600., MTV TEXT 750., Duna TV TEXT 560. oldalakon. Telefor Kft. Ügyfélszolgálat: 06-1-422-3490 Felhasználóink adatait a hatályos adatvédelmi szabályoknak megfelelően kezeljük. Bővebb információ: www.telefor.hu. A szolgáltatás igénybevételével hozzájárulsz további - akcióinkról szóló - SMS fogadásához.



Szoftver mentőöv

írta · Gandalf

Windows és Linux

Hello!

a) Azzal a kérdéssel fordulok hozzátok, hogy a 40 GB-os merevlemezemre fel szeretném rakni a Windows XP SP 2-t és a Suse Linux 10.0-t. Utóbbit net, tanulás ill. munka miatt, előbbit pedig játék miatt, és ezzel kapcsolatban mit tanácsoltok?

b) Nem igazán értek a számítástechnikához, így nem tudom, hogyan kell particionálni meg miegymás.

c) Az elképzelésem szerint Windows-LInux elosztása 30:10 GB lenne, de nem fontos ehhez ragaszkodni.

Segítségeteket és válaszotokat előre is köszönöm:
Dorinka

Kedves Dorinka!

a) Nem rossz választás. Kérdés azonban, hogy a merevlemezeden kívül mi minden van még a gépedben? Részletesebb, és pontosabb tanácsot tudnék adni, ha azt is megírtad volna, milyen processzor van a gépedben és mennyi memória.

A fentiektől függetlenül a telepítés sorrendje: 1. Particionálás 2. XP SP2 telepítése és beállítása 3. SUSE Linux telepítése és beállítása

Arra készülj fel, hogy a Windows csak spéci progikkal fogja olvasni a Linux partíció(k) adatait, hacsak nem választasz adataidnak egy közös FAT32 partíciót, amit mindkét oprendszer tud írni és olvasni. A Linuxok, így a SUSE Linux 10 is képes olvasni az XP NTFS partícióit, csak az írás az, amivel gondok adódhatnak. Egyelőre ugyanis még csak fejlesztési fázisban vannak azok a projektek, amelyek Linux alól is biztonsággal írhatóvá tudják tenni az NTFS partíciókat.

b) Egyszerűen. Windows telepítő CD-ről indítod a gépedet, és a telepítés során, amikor megkérdezi, hova pakoljon, akkor először törölteted a programmal a meglévő partíciót, majd létrehozod az előzetesen megtervezett nagyságú egy vagy két partíciót, és üresen, azaz particionálatlanul hagyod a Linuxnak szánt merevlemez területet. Ha így teszel, a telepítéskor az XP csak a neki szánt helyre ül be, és a többi szabad felhasználásra megmarad adataidnak és a Linuxnak.

c) A magam részéről én valóban nem ragaszkodnék ehhez. Az első, amire fel kell készülnöd, hogy a 40 GB az a particionálás(ok) után természetesen kisebb lesz. Először is azért, mert a merevlemez névleges kapacitása (esetedben 40 GB) mindig nagyobb, mint a ténylegesen felhasználható terület (ami valószínűleg 38 GB körül lesz a végén). A magam részéről azt javasolnám, hogy XP rendszerpartícióként hozz létre egy 12 GB körüli NTFS partíciót. A későbbi újratelepítések, javítások érdekében én az XP feltelepítése után csinálnék még egy 16 GB körüli adatpartíciót, de ezt már magával az XP-vel, megházzá FAT32 partícióként, és erre felmásolnám egy „INSTALL" könyvtáron belül először az XP telepítő CD I386 könyvtárát, valamint azokat a javító és telepítő csomagokat, amelyeket egy esetleges rendszer-újratelepítéskor különben keresgélni kellene az ezernyi elfekvő CD között. Ebbe az „INSTALL" könyvtárba érdemes minden olyan telepítő- és frissítő csomagot rakni, amire szükséged lehet. Ezt azért a FAT32 partícióra érdemes rakni, mert a rendszer egy esetleges újratelepítését is túlélik, ha külön partíción vannak, és így gyorsabb lehet a visszaállás.

Visszatérve tehát a teendőkre: telepítsd az XP-det a 12 GB-os primer partícióra (ez lesz a C: a Windows alatt), majd a Start / Programok / Felügyeleti eszközök / Számítógép-kezelés következik. Itt a baloldali panelen a Tárolás ikonra kattintasz, majd a Lemezkezelésre. Innen annyira értelemszerűnek kell lennie, hogy nem okozhat számodra gondot a particionálás. Alternatív módon azt is választhatod, hogy az XP telepítése után azonnal a SUSE Linux telepítésébe fogsz, és az alapértelmezett gyári beállításokat módosítva (ami az összes fel nem használt merevlemez területet a Linuxnak adná át) csináltatsz 16 GB-os egy FAT(32) partíciót is, amit a két rendszered közösen használhat majd. Windows alatt ez lesz majd a D: meghajtód.

A Linux telepítője, a YAST2 sok mindent felkínál. Így például segít abban, hogy már a telepítés is magyarul mehessen, segít a particionálásban, illetve a telepítendő programok kiválasztásában.

Ez is olyan dolog, amit egyedül is meg tudsz oldani, de ha van a családodban vagy baráti körödben egy gyakorlottabb személy, aki valamennyire ismeri a Linuxok lelkivilágát, nem árt, ha megkéred, segítsen felügyelni ténykedésedet. Ha a későbbiekben a Windows alatt szeretnél a Linux partícióra került dokumentumaidhoz hozzáférni, akkor telepíts például a Total Commanderhez megfelelő pluginokat (wfx.ext2fs plugin).

Zárásul egy apró kiegészítés. Az talán nem jelenthet túl nagy kiadást, ha beszereznél még egy merevlemezt, mondjuk egy másik 40 GB-os darabot. Egy ilyen már 10 eFt alatt is kapható. Ebben az esetben megoldhatnád, hogy az új merevlemezen legyen egy 4 GB-os partíció a Windows fix méretűre kialakítandó lapozófájlja, és a TEMP könyvtár, azaz az átmeneti állományok számára. Ebben az esetben akár egy ilyen szerkezetet is kialakíthatnál:

Első merevlemezen:
C: 20 GB NTFS
D: 20 GB FAT32 közös adatoknak

Második merevlemezen:
E: 4 GB NTFS lapozófájlnak és temp fájloknak

F: 16 GB FAT32 telepítő csomagoknak és adatoknak a többi pedig Linuxé, ahogy akarja.

LETÖLTÉS GOND

Kedves Guru Team!

Segítségeteket kérem egy nagyon fontos ügyben. Amikor pl. egy 20 MB-os fájlt akarok letölteni, akkor kb. 10 MB-nál megáll és nem csinál semmit. Ha bezárom, és újra le akarom tölteni, akkor kb. 15 MB-nál áll meg. Ez attól függ, hogy milyen a természete. Próbáltam letölteni Internet Explorer-rel, Mozilla Firefox-szal, de ugyanúgy megáll. Nagy nehezen leszedtem a FlashGet-et, azzal egyelőre még nem volt probléma. Lefuttattam a Nod32 Mélyreható Vizsgálatát, de nem talált semmit. A netem 512 kbps-os és korlátlan. Az sem lehet, hogy nem elég a terület, mert van két vinyóm, és mindegyiknek a fele van csak tele. A vinyók közül az egyik 80 GB-s, a másik meg 60 GB-s. Ezzel a letöltéssel kb. 1 hónapja még nem volt semmi baj.

Előre is köszönöm a segítségeteket:

Greg

ui.:Kérlek, írjatok egy e-mail-t.

uui.:És légyszi ne rakjatok be az újságba.

Kedves Greg!

Sok oka lehet annak, hogy a letöltés felénél-kétharmadánál megszakad a letöltésed. Mivel távdiagnosztikával nem foglalkozom, csak egy alternatív megoldást javasolhatok. Keress olyan letöltő programot, ilyen a FlashGet is, amely képes folytatni a megszakadt letöltéseket. Ha szerencséd van, és a letöltendő anyagokat tartalmazó szerver is támogatja ezt a megoldást, amire bőven van esély, az ilyen megszakadások esetén is esélyed lesz a nagyméretű fájlok sikeres letöltésére. Én a magam részéről a FlashGet mellett/helyett inkább a Total Commander ezirányú szolgáltatásait használom. A TC amellett, hogy folytatni is tudja a megszakadt letöltéseket, szabályozhatóvá teszi, hogy a letöltés ne eméssze fel a teljes sávszélességet, még akkor is, ha egyszerre három-négy letöltést is futtatok a háttérben. Bár nekem is szélessávú (ADSL és kábeltévés) netelérésem van, egy-egy combosabb letöltés e nélkül szinte használhatatlanná tenné a böngészőt és a levelező programomat, mert nem jutna neki elegendő szabad sávszélesség.

Ami a NOD32-vel való ellenőrzést illeti, örülök annak, hogy élsz vele, de még ez a remek program sem mindenható. Érdemes lenne komolyabb kémprogram-keresőket is ráereszteni a gépedre. A NOD32 is képes sok kémprogram felismerésére, de nem ez a fő területe. Javaslom az AdAware, a SpyBot és más antispyware telepítését és kipróbálását. Meg fogsz lepődni, mi mindent találnak majd...

VISTA PROBLÉMA

Hello!

Minap feltelepítettem a Windows Vista-t (Microsoft oldaláról töltöttem le), úgy hogy meghagytam rajta az XP-met is, mert a Vistát csak ki akartam próbálni majd törölni. Nah most a kipróbálás megvolt, most már csak a törlés lenne hátra, de hogyan? Ha törlöm a Windows mappát meg a többi Vista cuccot, akkor minden rendben lesz? Vagy valami mást is kell tenni? Valamint ha megnyitom a boot.ini-t, akkor ott csak az XP van, és írja, hogy a Vista beállításait valami BCDEDIT.exe-vel tudom módosítani, de azt meg elindítom és utána kilép.

Remélem, tudtok segíteni, és meglehet oldani a problémát XP újratelepítés nélkül.

gerri15

Ui.: Ez lehet, hogy nem ide tartozik, de van egy kis gond az egyik vinyómmal is: az egyik partícióját formáztam, de formázás végén ki írta, hogy nem sikerült befejezni. Miután újraindítottam a Windowst, már nem érzékelte a merevlemezt. Amikor ezek után a Vistát feltettem, ott volt az a merevlemez nem particionált területeként, ott megpróbáltam particionálni, de valami hibát írt ki.

Előre is kösz a segítséget mindkét kérdésemre!

Kedves gerri15!

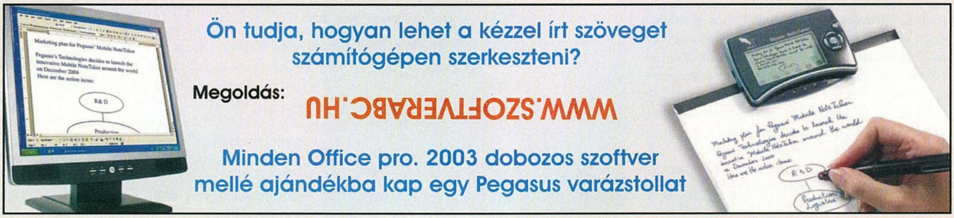
Feltettem ezt a kérdésedet azoknak a Microsoftos kollégáknak, akik a Windows és a Vista hazai felkent képviselői (majdnem azt írtam, prófétái). Csupa hümmögés volt a válasz, mert ők egyszerűen mindent újratelepítenek, és nem nagyon foglalkoznak azzal, hogy uninstallálják a duálbootos rendszerekről a Vistájukat.

Én azt javasolnám, hogy ha az XP mellé tetted fel a Vistádat, és remélhetőleg külön merevlemezre vagy partícióra, akkor töröld a Vista partíciót (nem formázás, hanem partíciótörlés kell!), majd az XP telepítő CD lemezét felhasználva telepítsd a Recovery Consolt, illetve magyar nevén Helyreállító konzolt. Nem foglal sok helyet, csak egy parányi kis partíciót készít magának. Erről bővebben: http://www.jaky.hu/konyv5/fej24.html

Itt a 24.18. pontot, azaz „A Helyreállító konzol telepítése és használata" fejezetet kell keresned. A Helyreállító konzol segítségével – legalábbis elvileg – a Vista után is rendbe lehet tenni a partíciós táblát és a bootrekordot. Ami a BCEDIT.exe programot illeti, nem hiszem, hogy szükséged lenne rá, mivel épp el akarod távolítani.

A második kérdésedre is volna válaszom. Szerintem próbáld meg először a BIOS-ban felismertetni, illetve ha nem megy, akkor a meghajtón levő adatok alapján beállítani a problémás vinyó paramétereit. Ha ezen sikerrel túlvagy, akkor először töröld a beteg vinyó esetleges összes partícióit, majd ha ezt tudomásul vette a géped, akkor kapcsold ki (fizikailag is áramtalanítsd, néha nem elég a sima reboot!), majd indítsd újra, végül eressz rá valami használható particionáló programot. Szerencsés esetben a merevlemez gyártójának az oldalán akadhat megfelelő Disk Manager típusú program, de a neten egy sor használható ingyenes partíció menedzsert is találsz, amelyekkel újra tudod particionálni.

A(z) (újra)particionálást akár az XP beépített lemezkezelőjével is elvégezheted, ha minden kötél szakad, de az erre szakosodott profi programok tapasztalataim szerint jobban boldogulnak a kisebb-nagyobb lemezhibákkal is terhelt merevlemezek újra)particionálásával. ■



OLLA OLVASÓK!

Kicsit félve vágok bele a levrovba, lévén mostanában mindig valami katasztrófa történik úgy a második oldal felénél (augusztusban ugye a huszadikai vihar, szeptemberben meg a tévészékház szétverése). Persze az is lehet hogy már eljött a világvége, csak én nem vettem észre, olyan mértéktelenül elözönlötték a kazuárok a levelesládámat. A vicces kis feladványomra szó szerint százával jöttek a megfejtések, a komolytalantól (a „Kazuáriusz Nyakleprusz Pécégurusz" például kimondottan népszerű tipp volt) a tudományos alaposságú, képpel és több oldalas tudományos értekezéssel megtámogatott pályamunkáig. Mindenesetre határozottan jó érzés, hogy ennyivel is hozzájárultam az ifjúság művelődéséhez, ki is találtam nagy népművelő kedvemben, hogy ha legközelebb ráteszem a kezem valami kisorsolhatóra a szerkesztőségben, majd a másodfokú egyenlet megoldóképletét kérem, vagy Arany-balladák összehasonlító elemzését, hehe. Na mielőtt még elsodorna a népharag, essünk is neki az e havi levéladagnak...

AZ ÉV KAZUÁRJA

kazuár (Casuarius casuarius):

Az Ausztrália egyes vidékein és Pápua Új-Guineában élő állat tömege elérheti a 85 kilogrammot és akár 2 méter magasra is megnőhet. A lábán lévő hatalmas karom olyan fegyver, amellyel nemcsak megsebesítheti az embert, hanem akár meg is ölheti. A kazuár a védett fajok listáján szerepel, ezért viszonylag háborítatlanul él. Azt is megtanulta már, hogy a kirándulóknál mindig van néhány finom falat. Eddig nyolcvan olyan esetet jegyeztek fel, amikor a kazuár megtámadta az embert azért, hogy élelemhez jusson. Ennél is aggasztóbb azonban, hogy e nyolcvan eset közül negyvenhat tavaly történt, vagyis a támadások száma nő. Mindez összefügg azzal is, hogy a kazuárok élettere fokozatosan csökken, s egyre inkább az emberlakta vidékekre szorulnak.

Fokozottan figyelmeztetek minden Ausztráliába vágyó GURU olvasót, hogy a kazuár igen veszélyes és BÖSZME állat, amely akár még a halálosan veszélyes, és gyorsan terjedő nyakleprát is terjeszti... Kérek ezért minden GURU olvasót, minél hamarabb menjen el a legközelebbi gyógyszertárba és váltson ki egy vény nélkül kapható Anti-nyaklepra kanalas orvosságot, mely mellé ingyen adják a kanalat.
Üdvözlettel UnoM

No hát jól is néztünk volna ki, ha nem egy tökéletes megfejtéssel kezdem a mai szeánszt, ráadásnak itt egy kép is:

Hát ennyit mára a kazuárokról. Ja igen, a nyertesek. Önkényes módon nem sorsoltam, mert a sorsolás az „so last year" („Milyen szlenget tanultam tegnap a WoW-ban" rovatunkat olvastátok), hanem szimplán a nekem legjobban tetsző három pályaművet jutalmazom remek El Matador póló-napszemüveg-poszter pakkokkal. Az első természetesen UnoM barátunk a tudományos alaposságért, a második Gladiator fedőnevű olvasónk, aki az újság megjelenésének napján, hajnali 4:38-kor (!!!) küldte el a megfejtést, a harmadik pedig Gary, csodálatra méltó arcátlanságáért („Hy! A Kazuár latin neve: Casuarius casuarius. Nincs más cuccod, csak el matadoros?"). Gratulálok, meg minden – és most levelezhetek háromfelé, hogy hogy jut el a nyeremény a rendeltetési helyekre... Egy hős vagyok, komolyan mondom.

MATRICA

Szevasztok!
Csak azért, hogy új monitort vettem és a másikon voltak azok a matricák, amiket az egyik számban küldtetek, nem tudnátok még egyszer elküldeni nekem őket (vagy újakat)? A levakargatás a régiről nem túl jól sikerült.
Előre is köszönöm a segítségeteket!
Yuri

Rutinos olvasóink már sejthetik, hogy jokerválasz jön a terjesztéssel, ahol a lányoktól még biztos lehet rendelni a matricás számból jutányos áron. Viszont ha már ide terelődött a szó (mert ide tereltem), van egy fontos kötelességem. Szóval bőszen ajánlgatom én itt mindenféle problémák (eltört a DVD, nem kaptam meg, kettőt kaptam...) megoldására a terjesztésen a lányokat, akik ezt tündéri módon tűrik is, de legutóbb marhaságot mondtam, tehát most helyesbítek. A külföldről történő előfizetésben NEM ők az illetékesek, azt a remek Magyar Posta intézi, határon túli olvasóink számára a mágikus e-mail cím: hirlapelofizetes@posta.hu. Na, ezzel is megvolnánk, jöhet a következő kuncsaft.

10 DOLOG, AMIT SZERETTEK BENNÜNK

Cső Zekeriás!:D
Na mizu? Ha mondasz 10 indokot, miért fizessek elő az Újságra, akkor szülinapomra előfizetést kérek (november 3){koromat nem árulom el}.És ha tudsz 20 indokot mondani, akkor karácsonykor még egyszer előfizetek!
Üdv: advancee (becses nevén:****** ******)

UI: Mondd meg a teamnek,hogy minimum hallgassanak Kornt és Velvet Revolvertt!!!
(Na megyek vissza a szobámba Gurut olvasni){Ez csak kamu, nem a szobámba megyek Gurut olvasni}[Itt fogok a gép előtt gurut olvasni]

Jut eszembe:Tony Hawk American Wastelanot fogjátok tesztelni?
Na télleg megyek mostmár!ÁLOHÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁ!

Tíz indok? Ugyan már... Adjuk hozzá az ÁFÁ-t, kerekítsünk felfelé (milyen nagyvonalú vagyok

A kis gömböc, x+1. rész

Iustinianus fedőnevű olvasónk küldte az alábbi kémfotót „Tovább borzoljuk a kedélyeket, mert még mindig nem elég!" felkiáltással. Amellett hogy tényfeltáró kommandónk Gömbi világhódító terveinek újabb nyomaira bukkant, további nyugtalanító híreim is vannak. Grath ugyanis álcázási hadműveletbe kezdett, magyarul fogy, mint az akciós cukor, és most már egyáltalán nem hasonlít se gömbre, se más geometriai alakzatra, és már nem is jár feketében. Roppant gyanús fejlemény, rajta tartom a szemem a srácon, ki tudja mi lesz még itt? Lehet, hogy a Birkás Peti is azért oltogatja folyton a Colin Farrellt, mert be akarja a helyére nyomni Göm... bocsánat: ex-Gömbit a Miami Vice 2-be?

ma), és mondok 13 indokot! Felkészültél? 2007-es előfizetésről van szó? Nahát akkor: 1. a 2007/1-es szám (az nagyon jó lesz, az első számunk az mindig nagyon jó) 2. a 2007/2-es szám (az erős kezdés után azt tervezzük, hogy keményen rálépünk a gázra). 3. a 2007/3-as szám (hú, az meg főleg, tavasszal kezdik bejelenteni az igazán nagy címeket a kiadók, olyan meglepik lesznek, hogy még...) 4. a 2007/4-es szám (ó, az E3 előtti szám mindig a legizgalmasabb, akkor már kiszivárognak hírek az igazi nagy durranásokról!). 5. ...folytassam? Oké, kössünk kompromisszumot, neked nem kell elolvasni, hogy fényezem az újságot három évre előre, és cserébe előfizetsz a születésnapodra is, meg karácsonyra is. Olyan akcióink vannak, hogy komolyan mondom, még én is előfizetek. Vagy legalábbis megpróbálok a Sasától elkunyerálni párat a király előfizetői ajándékok közül. Természetesen azért, hogy aztán kisorsoljam közöttetek.

A rettegés foka

Szia Zak!
Pár hónapja teszteltétek a Condemned – Criminal Origins nevű játékot (azt hiszem Flatline volt a cikk írója). Na most nekem ez a játék megtetszett, meg a demója se volt kutya, így hát eldöntöttem, hogy megveszem. Igen ám, de nem tudom sehol sem megvenni, még a nagyobb szoftveráruházakban és webáruházakban sem. Légyszi segítsetek, mert fontos! Betehetsz a levrovba, hátha másoknak is tudsz segíteni! Köszönöm a segítséget! Tisztelettel:
Harsányi László

Ööö, hirtelenjében most körbenéztem a nagyobb boltok oldalain, és tényleg nem kapható már a Condemned. Vagy megpróbálod betámadni a hivatalos képviseletet (www.ecobit.hu), vagy pedig rendelsz kintről egy példányt – mi a game.net oldalt szoktuk használni erre a célra.

Guild Wars Defence Force

Szeva Zak!!!
A Gulid Wars elnyomással **(a minek az elnyomásával?)** kapcsolatban írok. Nem értem, hogy nektek mért nem tetszik a G. W.??? Sokkal olcsóbb a Wow-nál+ nincs előfizetés. Legalább próbáljátok ki!!! Legalább te is írhatnál a G. W. elnyomásról!!! :)
Miki alias Murlough

Hát, lehet, hogy mégsem én vagyok a legmegfelelőbb személy, aki a GW elnyomásáról írhatna, hiszen már hónapok óta Azerothon éldegélek. Egyébként kipróbáltuk a GW-t, Hancu, Chris és Gömbi is játszottak vele úgy egy-két hetet, de nem jött be annyira nekik – plusz akkor már egy nagyon király csapat alakult ki WoW-ban, akiket nem akartak otthagyni. Az tény, hogy GW-nél nincs előfizetés, de sok ember számára a WoW kínál annyit, hogy megérje: 40-fős, hatalmas instance-ok, kismillió küldetés, PVP – plusz a Burning Crusade több újdonságot fog hozni a rendszerbe, mint az eddigi két és fél GW kiegészítő. Persze aki inkább a taktikus PVP-re akar rámenni, annak a Guild Wars egyelőre többet nyújt – de hát így szép az élet, ha nem vagyunk egyformák.

MEGNYILT MASODIK UZLETUNK!!!
1036 Budapest, Kolosy tér Lajos utca 47./A
(a 6 -os, 60-as, 86-os buszok megállójában)
TEL: 1/242-00-83
Nyitva: H-P: 9-19
Szo: 10-16

MagiComp®
www.magicomp.hu - info@magicomp.hu

1054 Budapest, Bajcsy-Zsiliszky út 60.
(Báthory u. sarok, trolimegálló)
TEL: 1/373-05-82
20/538-55-46
30/489-13-39
Nyitva: H-P: 8-20
Szo: 10-16

13.680.-
SD CARD
Secure Digital Memory

DVD RW
LG H10A belső DVD író

PENDRIVE
hordozható USB memória

CD-DVD POLÍROZÁS
Ha újra olvasni szeretnéd öreg, karcos lemezeidet, hozd el hozzánk, akár meg is várhatod!

5 perc alatt kész!
990 FT
CD-DVD POLÍROZÁS

Processzorok	bruttó
Athlon64 3200+ (S.939) OEM	16.560
Athlon64 3500+ (S.939) BOX	22.500
Sempron 2800+ (S.AM2) BOX	11.880
Celeron-D (S.775) 2.5GHz BOX	11.400
Celeron-D (S.775) 3.2GHz BOX	17.400
Intel P4 (S.775) 3.4GHz BOX 2x2MB	47.550
Intel P4 Core 2 Duo 1.86GHz BOX	49.998

Videokártyák	bruttó
ATi 9600Pro Sapphire 128MB	16.650
ATi X1600Pro Asus 512MB	26.400
GF 6600GT 128MB GigaByte	27.840
GF 6600GT 256MB Asus	35.400
GF 7300GT 256MB GigaByte	22.560
GF 7600GS AGP256MB MSI	35.988
GF 7600GS AGP 256MB Inno3D	31.320
GF 7900GT 256MB ASUS	71.880

TV-Tuner kártyák	bruttó
ADS Instant TV USB 2.0	15.720
Leadtek Tv2000 Expert	10.998

Szoftverek	bruttó
Win.XP OEM: Home / Prof.	24.960/39.960

Hangkártyák	bruttó
C-Media 5.1	1.980

Memóriák	bruttó
DDR400 512MB Kingmax 2év	16.320
DDR400 512MB Samsung 2év	15.120
DDR400 1024MB Kingmax 2év	29.820
DDR2-677 512MB Samsung	15.552
PenDrive: 512MB/1G/4G	2.994/4.998/18.990
SD Kingston 512/1G	3.840/5.988

Merevlemezek (3 év gar.)	bruttó
Sam.(8M) 160/250/300	14.880/18.660/23.760
Maxtor (8M/16M)160/300	14.880/23.988
Sam.(SA) 160/250/300	14.940/18.990/24.240
Maxtor (SA) 160/250	14.880/19.680
Seagate (8M) 160/250	14.880/19.140
Sams. (2.5") 80 8M 5400rpm	17.988
Sams. (2.5") 120 8M 5400rpm	28.500

Monitorok	bruttó
19" TFT LG L1919S-SF 8ms	59.988

Apple Macintosh	bruttó
Mac Mini 1,66GHz Intel Core Duo	199.500
Mac Mini 1,83GHz Intel Core Duo	235.500
iMac 17" 1,83GHz Intel/512/160	359.400
iPod nano 1GB / 2GB	44.400/61.800
iPod 30GB / 60GB	97.800/129.900

Alaplapok	bruttó
ASUS A8N SLI-SE/A8V-XE	21.300/15.600
ASUS A8N5X/A8V-VM	17.988/13.920
ASUS P5P800-VM/P5GV-MX	13.200/18.600
ASUS P5NSLI STD	29.880
ASRock: A8XM	11.400
Gigabyte (2év): 8I865GME	14.040
GigaByte (2év) M55plus-S3G	21.456
ASUS M2NPV-MX/M2V-TVM	20.160/16.680
MSI K9N SLI-2F	28.200

Optikai meghajtók	bruttó
LG H10N fehér/fekete	8.190/8.580
LG H20L fehér / fekete	9.000/9.360
NEC 4571 fehér/fekete	9.300/9.300
Pioneer 111D fehér/fekete	9.120/9.360

Festékpatronok, tonerek	bruttó
Canon BCI-24 fek. komp./color	750/3.588
Canon CLI-8 fekete / CMY	2.760/2.790
HP 6656/ 6657 komp.	3.450/4.950
HP 6658 photo	5.280
HP C8727 komp./ 8728 komp.	3.600/3.990
HP toner Q2612 orig. / komp.	14.700/10.980

További részletek online árlistánkon... Az árváltoztatás jogát fenntartjuk! Áraink tartalmazzák a 2%-os készpénzfizetési kedvezményt.

Ezzel le is zártuk „bölcs mondások” rovatunkat.

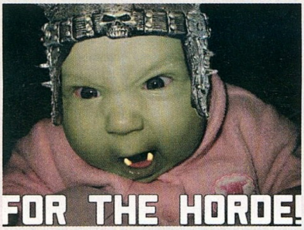
SEGÉLYKIÁLTÁS

NEM TUDOK WOWOZNI
Ákos
Hát, a probléma részletesebb kifejtése nélkül most nem igazán tudjuk, hogy erre mit válaszoljunk, de a GW elnyomatásával szembeni harc érdekében mit szólsz ehhez: próbáld ki a Guild Warst.

PAPARAZZI

Hi Zak!
Muszáj ezt a képet elküldenem! Megkérhetlek, hogy mellékeled a szöveg mellé? **(Megkérhetsz.)** Ezen a képen amúgy Chris látható mikor még kis ártatlan fióka volt. Remélem, beraktok az újságba.
Amúgy király a lap.
Csak így tovább!!!
Lestat de Lioncourt

UI. Ezt a muszájt muszáj volt leírnom, csak hogy jó példával járuljak elő. :D



Hm, döbbenetes, milyen dokumentumok kerülnek elő a múlt homályából. Jól is tetted, hogy elküldted, így biztos sokkal kisebb megrázkódtatás Chrisnek a dolog, mintha mondjuk a holnapi Blikk címlapjáról vigyorgott volna szembe saját magával. Egyet nem értek csak: ártatlan fióka? Biztos volt olyan a Chris valaha is?

LOST

Jelentés PC Guru 6.3.94.5-ös szektorának 4-es parancsnokságáról. Parancsnok:tjoco. Sikerült bejutnom a vasajtón, sajnos elhasználtam az utolsó gránátomat is. Szerencsére nem a többiekét... Találtam kevés muníciót és ellátmányt is... PC Gurut nem. Pár nappal ezelőtt láttam a társaimat. A nyaklepra megfertőzte őket és beálltak a többiek közé. Nem vettek észre. Hangtalanul járnak és kézjelekkel kommunikálnak. Nem tudom, hogy mennyi ideig tudok elbújni előlük! A Need for Speed Carbon 2 héten belül a markomban lesz, mivel sikerült feltörnöm az itteni számítógépet. Nagyon elavult... Egy 3.4 Ghz-es processzor,egy Pentium 5-ös alaplap és egy minium 512 Mb-os videokártya szükséges. PC Guruk szükségeltetnek... Ha nem érkeznek meg, akkor hamarosan nem tudok több jelentést küldeni. Jelentés vége.

Ó igen, ez volt annyira értelmes, mind egy szabadon választott Lost epizód. Kíváncsian várom a folytatást, illetve hogy még milyen sorozatokba vagyunk képesek beszivárogni. Guru-24? (Az „Írjuk a muszájt ly-vel!” gonosz terrorszervezet fel akarja robbantani a szerkesztőséget, de régi előfizetőnk, Jack Bauer közbelép.) Guru-Vészhelyzet? (A nyaklepra különösen veszélyes mutációja fenyegeti a várost...) Guru-Helyszínelők? Guru-Barátok közt...?

IWIW ELŐSZÖR

Szia Zak!
Láttam a weboldalt, és nagyon jó lett! Tetszik, ma láttam először és már regisztráltam magam.
Na nem erről akartam beszélni! Olvastam a „Nagy IWIW teszt”-et, nem tudtok meghívót küldeni?
Nagyon kéne!
Ha igen, előre köszönöm!
Voja

Ui. Szerintem Colin Farell jó színész, csak nem a Miami Vice-ban.

Ó, már megint sikerült egy kis burkolt reklámot csapnom a weboldalnak, micsoda kapitális véletlen! Hát hajrá, most már megy a fórum is, lehet osztani az észt. Colin szerintem a Fülkében teljesen jó volt, de hogy jön ez most ide? A Birkás Peti megint beszólt neki? Nem bír magával a srác, komolyan mondom, a végén még ránk szabadítja Hollywood összes verőlegényét... iwiw-meghívót sajna nem tudunk osztogatni, de ha már így szóba került (egy újabb totális véletlen!):

IWIW MÁSODSZOR

Sziasztok!
A kazuár latin neve: Casuarius L.
A kérdésem az lenne, hogy hol vagytok az iwiwen mert rátok kerestem, és nem találtalak meg titeket, pontosabban az újságot ott.
Tisztelettel: hű előfizetőtök:
Lucifer

Na igen. A nagy iwiw-rejtély (misztikusabb lesz, mint az előbbi Lost-epizód, vigyázzatok!). Szóval Hancuék megcsinálták a cikket, napokig röhögtek a csajozni próbáló szerencsétleneken, akik ráindultak a kitalált iwiwlánykánkra, aztán megcsinálták a gurus iwiwfelhasználót, bejelölgették a cikkírókat, és az újság megjelenésének napján bekukkantottak megnézni, hány olvasó jelölte be a magazint. És... és semmi. A PC Guru eltűnt. Az iwiwesek máig nem tudják megmondani, ki, mikor és hogyan törölte le. Beletelt pár napba, mire feladtuk, hogy sikerül visszaállítani, így inkább kreáltunk egy új felhasználót. Szóval bocs mindenkitől, aki keresett minket, de nem talált, most már újra ott a PC Guru az iwiw-en, lehet jelölgetni.

EGY RÉGI REJTÉLY

Hello Zak (McKracken)!
A megfejtés: Casuarius!
NEM WoW-ozok, úgyhogy még mindig nem tudom, miért szejp a fehér kígyó (gondolom, onnan van, mert máshol nem találtam).
Na pá!
István

Hohó, a nagy kazuározásban hogy elsikkadt ez a jó kis rejtvény, miszerint a fehér kígyó szejp. Hát nem is tudom, mennyi segítséget adjak – meg mit ajánljak fel nyereménynek, hehe. Lássuk csak... Van itt egy Év Játéka trófea még tavalyelőttről, amit nem tudtunk odaadni a Valve-nak az E3-on a Half-Life 2-ért, mert Lombardi papa elfelejtett eljönni a találkozónkra, az jó lesz? Na, akkor a segítség: ez határozottan nem WoW-os szleng, sokkal inkább... hmmm... az ősmagyar szakrális gyökerek felé tessék keresgélni. Egyebet nem tudok elmondani, kérem kapcsolja ki. Akarom mondani ennyi volt a móka mára, idén még kétszer találkozunk, addig is valaki vigye innen ezt a rengeteg kazuárt...!

Zak * levrov@pcguru.hu

Képaláírás pályázat

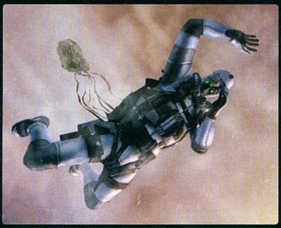
Múlt havi feladványunkra ismét rengeteg megoldás érkezett, íme az általunk legjobbnak találtak:

"Jól van, megy az a fekvőtámasz, most próbáljunk meg egy egykarost." - **Denevér**

"Ne zavarj már, épp hallgatózom, hogy jön-e a vonat. De hol a sín?" - **Bubba Gump**

"Nézd milyen csúnyán elkenődödött a sminkem, és még le is akarsz lőni!?" - **SphereBuster**

A GYŐZTESEKNEK GRATULÁLUNK!
Aktuális feladványunk itt látható; a pályázatokat a kepalairas@pcguru.hu cimre várjuk.



Mit szólnál, ha közel féláron kapnád a kedvenc lapod?

Tetszene az ötlet?
Spórolj meg 5 100 Ft-ot!
Csak 996 Ft/lapszám!

ÚJ JÁTÉKOK!

6 db PC GURU + egy 3 990 Ft értékű eredeti EA játék

most csak 9 966 Ft

BATTLEFIELD 1942 THE WWII ANTHOLOGY Classic | FREEDOM FIGHTERS Classic | SIM CITY 4 DELUXE Classic | THE SIMS DELUXE Classic | TIGER WOODS PGA TOUR 2005 Classic | NHL 2005 Classic

BOND 007: NIGHTFIRE Classic | ARMIES OF EXIGO Classic | LORD OF THE RINGS: RETURN OF THE KING Classic | COMMAND CONQUER GENERALS Classic | BLACK & WHITE Classic | NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2 Classic

NBA LIVE 2005 Classic | MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT WAR CHEST Classic | HARRY POTTER AND THE PRISONER OF AZKABAN Classic | FIFA 2005 Classic | TOTAL CLUB MANAGER 2005 Classic | BATTLEFIELD: VIETNAM Classic

Mit kell tenned:

1) Töltsd ki az újságban található csekket nyomtatott nagybetűkkel!
2) A csekk "közlemény" mezőjébe írd be a fentiek közül választott játék nevét! Amennyiben nem jelölsz meg kiválasztott játékot, akkor a FIFA 2005 játékot postázzuk.
3) Fizesd be a csekket!
4) Várd a postást!

Információ: telefonon a (06-1) 888-3421,22-es számokon, vagy e-mailben a terjesztes@vogelburda.hu címen.

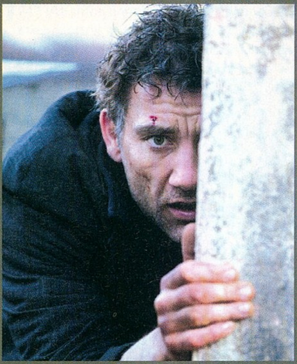
A november 13-ig beérkezett befizetések esetében a 6 lapszámra szóló előfizetés a 2006/13-as lapszámmal indul. A játékot egy hónapos átfutási idővel külön postázzuk! A kiválasztott játék utólagos cseréjére nincs lehetőség!

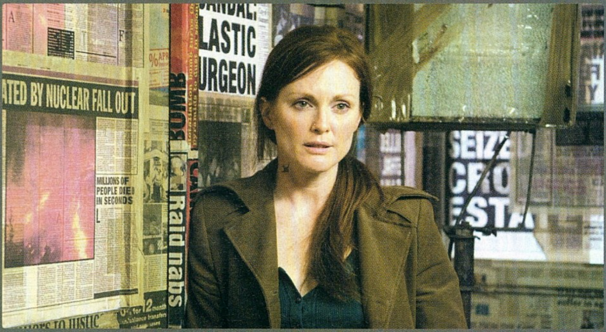
www.pcguru.hu

PCG0612EA

AZ EMBER GYERMEKE CHILDREN OF MEN

A meglehetősen lelombozó nyárvégi és őszeleji felhozatal után úgy tűnik, a levelek lassú hullásával a jobb filmek is becsordogálnak a mozikba. Legalábbis erre enged következtetni, hogy jelen rovatunkban két kiváló filmről is beszámolhatunk. Sajátos véletlen, hogy egyik ajánlónk sem szívderítő alkotás, de a sok sületlenség után talán nem is árt egy kis komolyság és dráma, végtére is az ember olykor örömmel borzong bele a látottakba. Borzongásban pedig nem lesz hiány, főleg ha figyelembe vesszük, hogy az elsőként tárgyalt Az ember gyermeke negatív utópia, melynek magja az a kemény fikció, hogy a jövőben a nők elvesztik termékenységüket, s az emberiség lassan, de biztosan elindul a totális megsemmisülés felé. Remény-





sugár persze mindig akad, s mellettük olyan emberek, akik igyekeznek megóvni azt. Nagy vonalakban ezen alaptézisen nyugszik Alfonso Cuarón mozija, ahol a végtelenül cinikus, és maga nemében zseniális Clive Owen veszi fel a harcot a nemezissel. Anglia tökéletes helyszín a világromláshoz (1984, 28 nappal később, V mint Vendetta), és Cuarón el is kapja a hangulatot, életet lehel a sémák közé és megragadja az embert, kicsit talán meg is szorongatja. Mindebben tökéletes partner Owen (továbbá Julianne Moore és Michael Caine), aki félelmetesen formálja meg karakterét, igazi életet és atmoszférát kölcsönözve a szürke képsoroknak. Nem egy életvidám alkotás, de néha tényleg nem árt egy kis sötétség, egy kis ború, főleg ha olyan formában kapjuk, mint Az ember gyermeke esetében.

Összegzés: A mocskos, kiábrándító jövő sötét alagútja, gyenge, alig látható fénysugárral.

Hossza ▪ 109 perc
Rendezte ▪ Alfonso Cuarón
Szereplők ▪ Clive Owen, Julianne Moore, Michael Caine

PC Guru Index:
05.05

írta · Birkás Péter

A TÉGLA THE DEPARTED

Remélhetőleg még sokan emlékeznek az elmúlt évek egyik legnagyobb hongkongi meglepetésére, a filmre, ami itthon Szigorúan piszkos ügyek címmel került a mozikba. A Hollywoodtól megszokott normákat messzire kerülő alkotás egyszerre emelte fel és taglózta le az embert, igazi, maradandó mozíélményt biztosítva a kőkemény krimi rajongóinak. A siker híre egészen az álomgyárig hallatszott, s bár alapvetően nem rajongunk a feldolgozásokért, ez esetben kivételt teszünk, hiszen nem más nyúlt az ígéretes alaphoz, mint Martin Scorsese, aki az elmúlt években ugyan csak árnyéka volt önmagának, ám még így is meghatározó név a szakmában. Nem hazudtolja meg ezt legújabb munkája sem, ami bár nem hozza az egykori nagy dobások (Taxisofőr, Dühöngő bika) színvonalát, azért megvillantja a mester oroszlánkörmeit. A tégla stábja ezúttal is impozáns (DiCaprio, Damon, Nicholson, Sheen, Baldwin, Whalberg), és a direktor nagyszerűen vezényli sztárjait, igazán hatásos és megrázó alkotást varázsolva velük a vászonra. Bár a cselekmény jobbára hű az eredetihez, Scorsese egészen új szemszögből vezet minket végig a két beépült ember kálváriáján, megváltoztatva a Szigorúan piszkos ügyek megrázó végkifejletét. Mindez persze nem hátrány, várható volt, hogy a rendező meghajlik a hollywoodi elvárások előtt, de munkája így sem csorbul, remek játékokkal fűszerezett, feszült történetet kapunk, ami remake volta ellenére is kitűnik a tucatmunkák közül.

Hossza ▪ 152 perc
Rendezte ▪ Martin Scorsese
Szereplők ▪ Leonardo DiCaprio, Matt Damon, Jack Nicholson, Martin Sheen, Alec Baldwin, Mark Whalberg

PC Guru Index:
05.05

Összegzés: Bár Scorsese nem a régi, azért komoly élményt biztosít a számunkra.

HELYSZÍNELŐK I. ÉVAD CSI

Eljött a perc (na jó, a hónap) amire régen vártunk, hiszen megannyi epizód és ismétlés után októbertől végre hazánkban is útjára indul a Helyszínelők DVD-kiadása. Remélhetőleg senkinek nem kell bemutatni a szériát, de ha mégis, hát az elmúlt évek talán legzseniálisabb produkciójáról van szó, amely a bűnügyi helyszínelők rejtélyes, nem egyszer egészen futurisztikus világába kalauzol el minket. A ma már három különböző csapattal és szériával (Los Angeles, Miami, New York) robogó Helyszínelők első évadának első fele lesz kapható a hónap végétől, az erre szakosodott boltokban. Csak az első fele? – kérdezhetnénk joggal, ám mielőtt az öklünket ráznánk a kiadó felé dühünkben, érdemes tudni, hogy (hazai vonalon legalábbis) nem nyerészkedési stratégiáról van szó, hanem Európában bevett „szokásról", hiszen a gyártó stúdió csak ilyen formában engedi forgalmazni kelendő portékáját. Az első kiadás ebből fakadóan tizenkét epizódot tartalmaz, és nem is az a legszomorúbb, hogy nem kaphatjuk meg egyben az egészet, hanem az az érthetetlen tény, miszerint semmilyen extra nem kapott helyet a rendelkezésre álló három lemezen (nem mellesleg az egész kiadvány kicsit fapados, elég, ha megtekintjük a feliratok számát...). Maximum értékelést ennél fogva semmiképp nem kaphat a kiadvány, s a kiegészítések hiányából (ha van ilyen valakinek) fakadó űrt kénytelenek leszünk feledtetni azzal a ténnyel, hogy valóban az utóbbi évek legszórakoztatóbb, olykor legmegdöbbentőbb sorozata kerülhet fel végre a polcainkra.

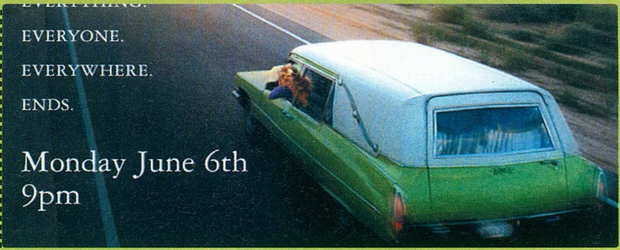
3 lemez
Rendező ▪ több rendező
Szereplők ▪ William Petersen, Marg Helgenberger, Paul Guilfoyle, Gary Dourdan, George Eads, Eric Szmanda, Jorja Fox
Hang ▪ magyar, angol (Surround)
Kép ▪ 4:3
Felirat ▪ magyar
DVD Start ▪ Október 31.

PC Guru Index:

03.05

SÍRHANT MŰVEK 5. ÉVAD SIX FEET UNDER

Sorozatokból sosem elég, főleg ha olyan kiváló szériáról van szó, mint a Sírhant Művek. Sajnos azonban egyszer minden véget ér (a főszereplő temetkezési vállalkozó Fisher családnál ezt senki nem tudhatja jobban...), s így van-volt ez sokak kedvencével is, hiszen az ötödik évaddal lezáródik a rendhagyó família története. Születés, halál és újjászületés – lehetne a mottója a záró akkordnak, amely a negyedik évad táján bekövetkező kisebb döccenőket követően ismét teljes erőbedobással szórakoztatja a közönséget. A fanyar, sötét humor keveredése a „halottiparban" dolgozó család hétköznapinak éppen nem nevezhető életével ötödször is arat, tökéletes lezárását nyújtja a szinte végig kimagaslóan igényes sorozatnak. Az öt lemezen elterülő epizódok mellett szerencsére ezúttal némi extra is dukál, bár talán kevesebb, mint ahogy azt eddig megszokhattuk a kiadásoktól. Hat audiokommentár persze azért nem kevés, és az sem kis fegyvertény, hogy a stáb igen jelentős része szerepet vállalt azok felmondásában. Mellettük három dokumentumfilmet találhatunk még, melyből kettő egy órán át (harminc-harminc percben) „mesél" a Sírhant Művek négy éves időszakáról, és a harmadikban Élet és Halál címmel a sorozat „örökségét" tekinthetjük meg. A rajongóknak, és az első négy évad gyűjtőinek kihagyhatatlan, de talán még azoknak sem késő elgondolkodni rajta, akik eddig még kikerültek a Fisher család borongós bűvköréből.



2 lemez
Rendező ▪ Több rendező
Szereplők ▪ Peter Krause, Michael C. Hall, Frances Conroy, Lauren Ambrose, Freddy Rodriguez, Rachel Griffith
Hang ▪ magyar (surround), angol (5.1), német (5.1)
Kép: ▪ 16:9
Felirat ▪ magyar, angol, német
DVD Start ▪ Október 31.

PC Guru Index:

05.05

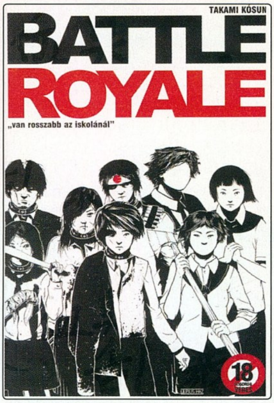
írta • Birkás Péter

TAKAMI KÓSUN

Battle Royale

Mindenki számára ismerős lehet a Survivor című reality, melynek lényege, hogy meghatározott számú embert kiköltöztetnek egy szigetre, és csak a legjobb nyerhet. Kicsit erre hasonlít a Battle Royale című regény is, azzal a hangyányinak éppen nem nevezhető különbséggel, hogy bár a cél valóban a végső győztes kihirdetése, a többiek sem hagyhatják el a szigetet. Legalábbis élve nem. Ez azért így már egy kicsit meredek, ám még nincs vége, hiszen a „játékot" egy képzeletbeli távol-keleti diktatúra rendezi kísérletképpen, és nem önként jelentkezőket használnak, hanem egy negyvenkét főből álló japán iskolás csoportot kényszerítenek az élet-halál küzdelemre. Tömören ez lenne a lényege Takami Kósun botránykönyvének, amely nem meglepő módon több országban bestseller lett. Kegyetlen, véres, ám mégis elgondolkodtató olvasmányról beszélünk, mely legalább annyira megdolgoztatja az agyat, mint a gyomrot. A modern Legyek uraként is emlegetett kötet nem egyszerű, de hatásos, olyan regény, ami mindenkiben nyomot hagy.

Ulpius Ház
PC Guru Index:
05.05



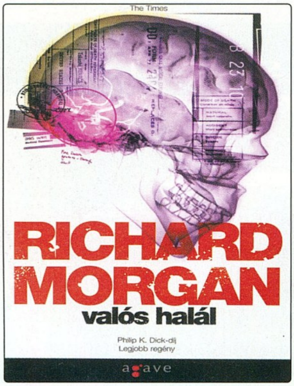
Valós halál

RICHARD MORGAN

Donald James és Iain M. Banks futurisztikus sorozatai után az Agave Kiadó egy újabb nagysikerű író trilógiájának első részét dobta a piacra, méghozzá Richard Morgan Valós halál című regényét. A Philip K. Dick díjjal kitüntetett kötet a huszonötödik századba repít minket, ahol a halál, mint állapot már igen ritka, lévén az emberek egy tudattokba mentik személyiségüket, s ha a test el is pusztul, a tok segítségével egy új porhüvelyben az alany tovább élhet.

A valós halál csak a tok megsemmisülésével következhet be, ám ha elég gazdag az ember, arról is lehetnek biztonsági másolatok, így garantált az öröklét. Ebben a világban tevékenykedik Takeshi Kovacs, aki megbízásból egy ilyen gazdag ember öngyilkosságának ügyében nyomoz. Mi értelme lenne ugyanis a szuicid tettnek, ha az egyed pár órával később újra feléled? A megoldás természetesen a regényben lakozik, méghozzá rendkívül feszült, izgalmas, a krimit a cyberpunkkal ötvöző köntösbe öltöztetve. Kőkemény sci-fi, amely a műfaj rajongóinak kihagyhatatlan darab.

AGAVE könyvek
PC Guru Index:
05.05



ZENE

Billy Talent - II

A Billy Talent nevű formáció sokak számára ismeretlen lehet, pedig már a második nagylemezük jelenik meg (ezen a néven), s valóban régi motorosokról beszélünk, hiszen a négyfős csapat eredetileg '98-ban debütált Pezz néven. A váltásra egy évvel később került sor, s mostanra jutott el a banda odáig, hogy a piacra dobják a nemes egyszerűséggel csak „II"-re keresztelt lemezüket. Stílust tekintve egy populárisabb rock bandával van dolgunk, ám mindenképpen a jobbik fajtából, igen változatos és hosszú távon élvezhető anyaggal. A korong tizenhárom szerzeményt tartalmaz, s az album bizonyosan azoknak sem fog csalódást okozni, akik eddig egyetlen hangot sem hallottak a fiúktól. Igazán pörgős felhozatalról van szó, kellően zúzós betétekkel és szövegekkel, egy egész leheletnyit kommersz módon, de éppen olyan mértékig, hogy ne menjen az a lemez rovására. Összességében tényleg ütős kis korong, ami ideig-óráig kiszakít a monotonitásból, kicsit felráz, megmozgat.

PC Guru Index:
05.05

OUTDOOR TECHNOLOGY
PHILOSOPHY OF
sherpa
SABOT
Szupersztreccs alapanyagból készült télikabát profi sportolóknak.
www.philosophyofsherpa.com
Balassagyarmat, Overland Katlan, Köztársaság tér 1. • Vác, Overland Katlan, Március 15. tér 8. • Békéscsaba, Overland Serpa, Wlassich sétány 7. • Budapest, Overland Világjárók Boltja ,Teréz krt. 45. • Budapest, Overland Világjárók Boltja, Westend City Center • Budapest, Overland Világjárók Boltja, Mamut II. • Budapest, Overland Woman, Teréz krt. 45. • Eger, Overland Világjárók Boltja, Jókai út 1. • Szilvásvárad, Overland Világjárók Boltja, Szalajkavölgy • Győr, Overland Fun Sport, Virágpiac tér 2. • Győr, Overland Fun Sport, Győr Plaza • Kaposvár, Overland Kárpátia, Zárda u. 5. • Jászberény, Overland Jak, Szentháromság tér 2/a • Kazincbarcika, Overland Outdoor, Tóth Árpád út 2. • Mosonmagyaróvár, Overland Jam, Magyar u. 31. • Miskolc, Overland Mormota, Széchenyi u. 46. • Pécs, Overland Világjárók Boltja, Irgalmasok útja 4. • Szeged, Overland Világjárók Boltja, Szeged Plaza • Veszprém, Overland Világjárók Boltja, Stég Kossuth u. 6. félemelet • Rábapaty, Overland Dr. Lupo, Arany János u. 26.

Neverwinter Nights 2

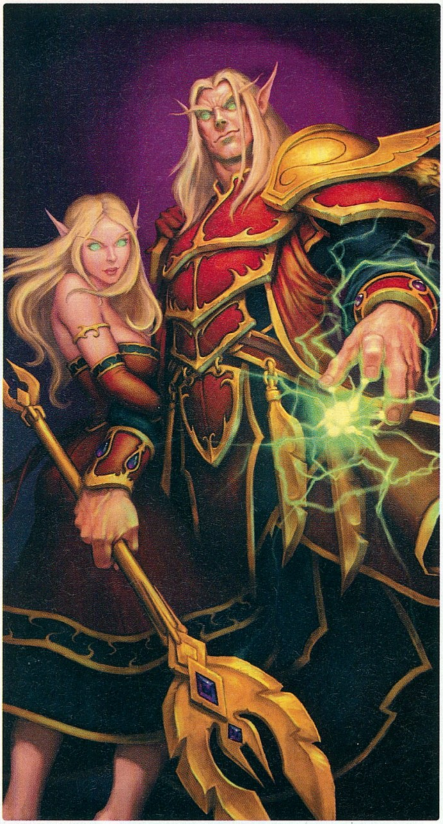
Négy éve vár már a népes rajongótábor a Neverwinter Nights folytatására, ami valószínűleg remek kis játék lesz, jó játékrendszerrel, sztorival meg minden – de ez igazán senkit nem hoz lázba. A NWN2 ugyanis jóval több mint játék: ez egy olyan program, amivel bárki elkészítheti a maga saját kis RPG-kalandját, amit aztán akár kalandmesterként le is vezényelhet a haverjainak. Az alap Neverwinterhez százezres nagyságrendben készültek a rajongói kalandmodulok, és minden okunk megvan feltételezni, hogy a második rész még nagyobb teret enged a játékkészítői kreativitásunknak.

Kiegészítő-parádé!

Ahogy közeledik a karácsonyi nagy hajrá a játékpiacon, úgy esnek be az év elején, vagy tavaly megjelent programok kiegészítő lemezei. Jövő hónapban valóságos dömping lesz ilyenekből: egy monstre összeállításban nyújtjuk át majd nektek a FEAR, az Age of Epires 3, a Battle for Middle-Earth 2, a Star Wars Empire at War, a Guild Wars, és a Heroes of Might and Magic 5 kiegészítőinek tesztjét. Meg lehet hogy még vagy öthat másikat is, ha továbbra is ilyen tempóban érkeznek az expanziók...

World of Warcraft: The Burning Crusade

Már most napi 23 és fél órát töltünk a zárt bétateszt szerencsés tagjaiként a játékkal (azért csak ennyit, hogy ne lőjünk le túl sok poént saját magunk elől, amikor majd kijön a teljes változat), és jövő hónapban össze is foglaljuk a tapasztalatainkat róla. Elöljáróban annyit, hogy a Blizzard játékait mindig is a zseniális kiegészítők (Lord of Destruction, Brood War, Frozen Throne...) tették igazán tökéletessé, és minden jel arra mutat, hogy ez most sem lesz másként.



Warhammer: Mark of Chaos

Mostanság minden hónapra jut egy remek magyar játék – novemberben ezt a szerepet a Warhammer Fantasy brutális világában játszódó Mark of Chaos kapja. Azt az Exigo óta tudjuk, hogy a fejlesztő srácok tudnak nagyon látványos játékot készíteni, a hangulatról a licencelt környezet gondoskodik ezúttal, és hogy a játékrendszer is kellően újszerű és izgalmas, arról magunk is megbizonyosodhattunk, amikor kipróbáltuk a bétaverziót. Úgy tűnik, a Rush for Berlin és a Joint Task Force kemény ellenfelet kap az év legjobb hazai fejlesztésű játéka címért folyó versenyben...

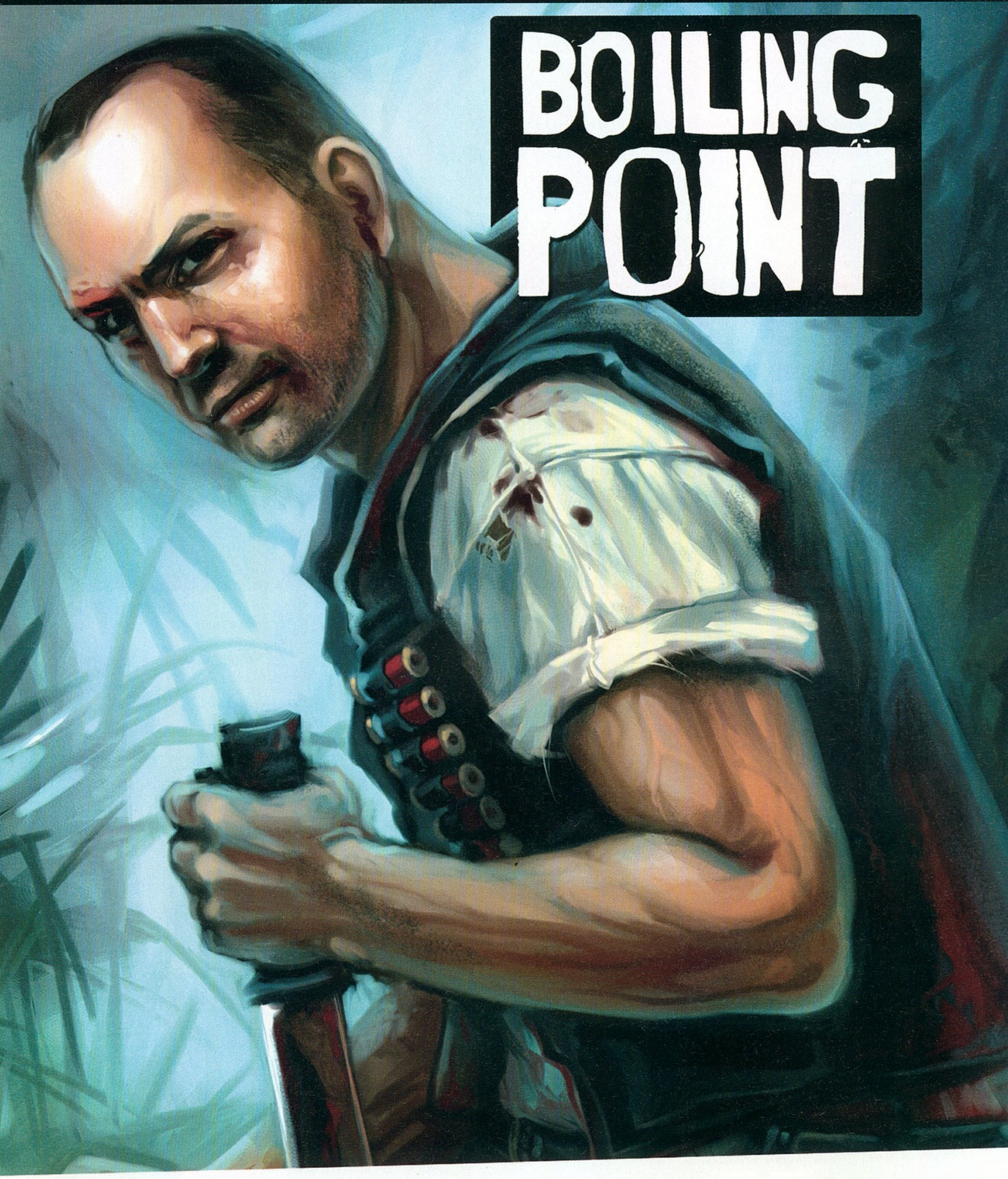
A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK: Boiling Point: Road to Hell

Grand Theft Auto a dél-amerikai dzsungelben – legrövidebben talán így írhatnánk körül következő havi teljes játékunkat, az alig fél éves, tehát a mai grafikai igényeknek minden szempontból megfelelő Boiling Pointot. Hősünk elrabolt lányát próbálja megmenteni a különféle drogkartellek háborújától sújtott országban, s közben keresztül-kasul bejárja a több mint 600 km²-nyi játékteret, beáll(hat) hét különféle érdekcsoport szolgálatába, és persze a hagyományoknak megfelelően több ezer rosszfiút segít át a másvilágra, miközben a legvadabb járművek nyergében száguldozik.

MINIMUM GÉPIGÉNY: P4 1.6 GHZ, 512 MB RAM, 64 MB VRAM, 4 GB HDD

A KÖVETKEZŐ PC GURU 2006. NOVEMBER 24-én jelenik meg!

A KÖVETKEZŐ PC GURU TELJES JÁTÉKA:



A KÖVETKEZŐ PC GURU NOVEMBER 24-ÉN JELENIK MEG!

Játékdemók: Battlefield 2142 (Multiplayer) / Championship Manager 2007 / F.E.A.R.: Extraction Point / Heroes of Annihilated Empires / Medieval 2: Total War / Open Season

Animációk: Alan Wake / Armored Assault / Assassin's Creed / Brothers in Arms: Hell's Highway / Elveon / Enemy Territory: Quake Wars / Kane and Lynch: Dead Men / Rail Simulator / Rayman Raving Rabbids / Sam and Max: Episode One / Sid Meier's Railroads! / Splinter Cell: Double Agent / Stranger / Stranglehold / Warhammer Online

Javítások: Age of Empires 3 v1.09 / Caesar IV v1.1 / Company of Heroes v1.2 / LotR: Battle for Middle-Earth 2 v1.06 / Sword of the Stars v1.1.1 / Titan Quest v1.20

Mozielőzetesek magyar felirattal: All the Kings Man / Apocalypto / Eragon / Fur / Saw 3

Shareware játékok: Tank-o-Box / Aquaball / Astariel / Astro Fury / Atlantis Sky Patrol / Delivery King / Dynasty / Jig Art Quest / Mahjong Artifacts / Treasures Of The Deep

Állandó rovataink: Killing Spree! / Autó-szimulátorok / Stratégia / Diablo 2 / Focivilág / Mafia / Magyarítások / Oblivion / PHP programozás / Photoshop / Repülőgép-szimulátorok / Star Wars / Warcraft / Winamp

Háttérképek: Battlefield 2142 (2db) / Bioshock / GTR 2 / Heavenly Sword (2db) / Marvel: Ultimate Alliance (2db) / Need for Speed: Carbon (2db) / Open Season (2db) / Joint Task Force (6db) / Just Cause (3db) / Scarface (4db) / Warhammer: Mark of Chaos (2db)

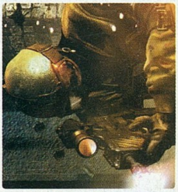
Extrák: Mentővek (az eddig megjelent játék mentővek) / CheatLand (csalások több mint 2900 játékhoz) / CD-DVD katalógus, részletes tartalom az elmúlt számok mellékleteiről (WhereIsIt Lite programmal)

Képek a kulisszák mögül: A.I.M.2 / Ascension to the Throne / Battle Lord / Death to Spies / Heimspiel: Der Eishockeymanager 2007 / Instinct / Loki / Mythic Wars / Power of Destruction / Prison Tycoon 2: Maximum Security / Savage 2: A Tortured Soul / Swashbucklers: Blue vs Grey

Turkáló: Blaze Media Pro / Cliprex DVD / DivX 6.4 / Media Player 9 és 10 / Media Player Classic / Quick Time 7.0 / VirtualDub 1.6.14 / VirtualDubMod 1.5.10.2 / XviD 1.1.0 / Avira AntiVir 7 / BitDefender 8 Free / F-prot / Norton Antivirus Update / Burn4Free / CDRWin 4.0 / Ati Catalyst 6.2 - Win98 és 6.9 - WinXP / nVidia Forceware / DX9 / Far Manager 1.7 / Total Commander 6.54 / AdAware SE Personal v1.06 / CWShredder v2.19 / Getright v5.2d / Google Earth / Internet Download Manager 5.02 / Macromedia Flash Player 8 / ReGet Deluxe v4.2.264 / SpyBot - Search and Destroy v1.4 / Windows Defender / Zone Alarm Personal / AcdSee 8 / HyperCam / HyperSnap / IrfanView / Google Picasa / SnagIT / CDEX 1.51 / Winamp 5.24 / ICQ 5.1 / Softros LAN Messenger 3.7.3 / LanTalkXP 2.93 és LanTalk.NET 3.1 / MSN 7.5 és MSN Live / Skype 2.5 / XFire 1.63 / Yahoo Messenger 8 / Acrobat Reader / Everest / Fraps / Power Strip / Power Toys XP / UnErase Personal / WinRAR 3.51 / WinZip 10 / 7Zip / WhereIsIt 3.50 Lite / StreamHijacker 0.6C

Battlefield 2142
Demo

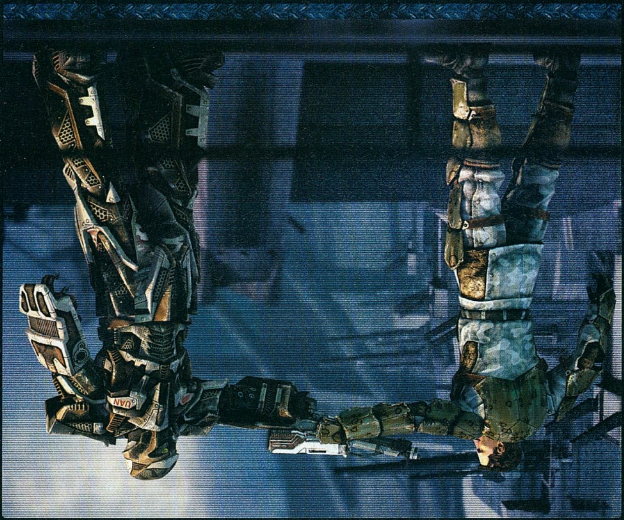
Open Season
Demo



FEAR Ext. Point
Demo

teljes játék

BET ON SOLDIER



Assassin's CREED

A Prince of Persia készítőitől!

Videó

SPLINTER CELL Double Agent

A legendás széria legjobb darabja

Videó

no. 12
PC GURU

DVD ROM
Dupla DVD

BET on Soldier

12+
www.pegi.info

XBOX 360 | XBOX LIVE | XBOX | NINTENDO GAMECUBE | PlayStation 2 | PC CD | mobile

CARBON OWN THE CITY EZEN PLATFORMOKON: PSP | GAME BOY ADVANCE | NINTENDO DS

EA

© 2006 Electronic Arts Inc. Az Electronic Arts, az EA, az EA embléma és a Need For Speed az Electronic Arts Inc. védjegyei vagy bejegyzett védjegyei az Egyesült Államokban illetve más országokban. Minden jog fenntartva. Az Aston Martin, a DB9 és az Aston Martin logó birtokosa és licenszelője az Aston Martin Lagonda © 2006 Aston Martin Lagonda. A Chrysler®, a Hemi® és logóik, járműtípusneveik és megjelenési formájuk a DaimlerChrysler Corporation védjegyei, melyek licenc alapján kerültek felhasználásra. ©DaimlerChrysler Corporation 2006. A Dodge és a HEMI a DaimlerChrysler Corporation védjegyei. A Dodge Viper SRT-10, a Dodge Challenger Concept, a Dodge Challenger, a Dodge Charger SRT8, a Dodge Charger R/T, a Dodge HEMI és megjelenési formáik az Electronic Artsnak adott licenc alapján kerültek felhasználásra. © DaimlerChrysler Corporation 2006. A Ford Oval és a névtáblák a Ford Motor Company által birtokolt és licenszelt védjegyek. A Mitsubishi, az Eclipse és a Lancer Evolution nevek, emblémák és karosszériadesign a MITSUBISHI MOTORS CORPORATION védjegyei és/vagy szerzői tulajdonjog alá eső birtokai, melyek az Electronic Arts Inc.-nek adott licenc alapján kerültek felhasználásra. A „NISSAN" és a NISSAN termékek nevei, logói, jellegzetességei és a termékek designja a NISSAN MOTOR CO., LTD. védjegyei és/vagy szerzői tulajdonjog alá eső birtokai, melyek az Electronic Arts Inc.-nek adott licenc alapján kerültek felhasználásra. Védjegyek, design szabadalmak és szerzői jog védelme alá eső egyéb források felhasználása a jogbirtokos AUDI AG engedélyével történt. Minden más védjegy bejegyzett birtokosának tulajdona. Az EA™ az Electronic Arts™ márkaneve.

Zene új szemszögből
• Zenegép, kamera és telefon egy készülékben
• 1 GB-ra bővíthető memória, mely akár
750 CD minőségű szám tárolására alkalmas
• 2 megapixeles kamera 4-szeres digitális zoom
Interneten: www.nokia.hu/3250
Mobilról: mobil.nokia.hu
NOKIA 3250
XpressMusic
Club NOKIA
Csatlakozz a Club Nokiához!
www.nokia.hu/clubnokia
NOKIA
Connecting People
Nokia Ügyfélszolgálat: 06-1/382-1155